BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE

平成2年6月16日第三種郵便物認可

1992 APRIL 4月号

SOFT BANK MONTHLY

MEGADRIVE

ビープ! メガドライブ

480 YEN

1992年4月1日発行
(毎月1回1日発行)
第8巻4号通巻88号

ビクターの一体型MEGA-CD
"ワンダーメガ"
スクープ!!

別冊付録
シャイニング・フォース
神々の遺産
PERFECT GUIDE
第1章ガーディアナから
第3章バストークの一本橋まで。
ルーンファウスト軍撃退の
しかたを教えます!

特集
メガドラ戦線異常あり!?
ソニック×セガ・ファルコム×ナムコ
セガのNEW POWERの
時代がやってきた

MEGA-CD PRESS
アルスラーン戦記/LUNAR
コズミック・ファンタジーStories
魔法の少女シルキーリップ/アイル・ロード
ダークウィザード/電忍アレスタ

ターボアウトラン/アリシア ドラグーン
スライムワールド/大航海時代/ピットファイター/A列車で行こうMD

速報! ついに姿を現した サンダーフォースIV レポート

3月

剣がうなり魔法がとどろく！おどろきの超横長戦闘画面！

SHINING

THE LEGACY OF G

神々の

シャイニン

12メガのド迫力

バッテリーバックアップ

シャイニング・フォース～神々の遺産～

3月20日発売予定8,700円（予価）

20日 いよいよ発売!!

まったく新しいロール・プレイング・ゲームがMDから登場!

FORCE

GREAT INTENTION

の遺産

グ・フォース

MEGA DRIVE
16-BIT/メガドライブ

SEGA

株式会社 セガ・エンタープライゼス

東品川事業所 〒140 東京都品川区東品川1-31-5 電話 03(3742)7068(お客様サービスセンター)

WOLFTEAM
GAME CREATIVE STAFF

〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6　6セントラルビル6F

GAME ARTS

イラスト/窪岡 俊之

LUNAR
THE SILVER STAR
ルナ——ザ・シルバースター——

MEGA-CD専用

近日発売 標準価格7,800円(税別)

■MEGA-CDの大容量，高音質，高画面の特性を生かしたドラマティックRPG！　ついに登場!!
■迫真の戦闘システム，3Dファジーバトル!!
3D戦闘フィールドを個性あるモンスター達が縦横無尽にあばれまくる．
■制作スタッフは，キャラクタデザインに窪岡　俊之，シナリオに重馬　敬，デモンストレーション原画に鈴木　俊二と超豪華．

MEGA-CD専用

好評発売中　標準価格7,800円(税別)

■登場武将1200人、そのすべてに個人グラフィック、家紋を用意。
■オープニングデモ、エンディングデモはゲームアーツの技術を生かした実写動画を採用。
■ゲームは130メガ、実写映像では8メガROM97個分の大容量を使用。その他CDの生音によるミュージックを収録。

天下布武

英雄たちの咆哮

てんかふぶ

GAME ARTS 株式会社ゲームアーツ　〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F　TEL03-3984-1136

GAME ARTS

雷撃一閃！　魅惑の戦士（アトラクティブ・ファイター）、今ここに出陣す!!

世界を救う宿命を背負う少女、アリシア・ディーナ・レイン。
彼女の果てしない冒険の旅が始まる。

「雷撃の魔法」に祈りを込めて、
邪悪な敵を討ち倒せ！

爽快！　まとめて敵を薙ぎ倒す
「全方位全自動照準稲妻」

アリシアの４匹のしもべを召還し
ピンチを切り抜けろ！

アリシアの行き着く先で
待ち受けるものは…。

ゲームアーツが誇るテクノロジーとプロフェッショナルなメンバーが融合して完成した、
ハイ・アクション・シューティングゲーム！

８メガロム採用／全８ステージ 12エリア
モンスター・デザイン：佐藤 肇
ストーリー＆ヴィジュアル監修：GAINAX
音楽：メカノ・アソシエイツ
キャラクタ・コンセプト＆イメージ・ヴィジュアル：幡池裕行

4月下旬発売 標準価格7,800円（税別）

メガドライブ用 ファンタジーアクションゲーム

アリシア ドラグーン

開発が延びに延びていた「アリシア ドラグーン」も、遂に完成までこぎつけることができました。これもひとえに、ゲーム アーツを応援してくださっている、たくさんのユーザーの方たちの暖かい励ましの言葉があってこそだと、ゲーム アーツ社員一同深く感謝し、また反省しております。
　さて本作品「アリシア ドラグーン」ですが、妥協を許さない制作体制を貫き通した甲斐があり、我社のアクションゲーム第一弾として、自信を持ってユーザーの皆様に提供できる作品となりました。本作品によって、ゲーム アーツの作品のクオリティの高さを存分に味わっていただければ幸いです。
　今後ともゲーム アーツの応援をよろしくお願い致します。

MEGA DRIVE

GAME ARTS 株式会社ゲーム アーツ　〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F　TEL 03-3984-1136

ゲームソフトクリエイターになるために不可欠な機材。

どうせやるなら好きなコンピュータゲームのクリエイターになりたい！そんなゲームファンの熱い思いに応え、昨年から開校が相次いでいるゲームクリエイターの養成学校。常に最新の設備を前に、個人では触れることさえままならない高価な機材を存分にいじり回しつつ、毎日の勉学に励んでいるそんな養成校の学生の一人、立石章三郎君（バンタン電脳情報学院ゲームソフトクリエイター専攻在学中）に、気になる学校の様子、ゲームソフトクリエイターになるために不可決な機材について聞いてみた。

Macintosh II CI
IIFXの他にもズラッと揃っているのがこのIICI充分すぎるほどのポテンシャルがあるんです。

3Dシリーズのソフト
「シェード」だけでも170万円はする。と先生が言っておりました。

ソフトはとにかく、
かなり充実しています。

神鋼電機CHC-446カラープリンター
日本語ポストスクリプト対応の便利なもの、こいつも高い！

立石章三郎 バンタン電脳情報学院
ゲームソフトクリエイター専攻在学中
コンピュータサウンドのコンポーザーを目指し、機械に囲まれる毎日。
機材：写真左からBelle View19型カラーモニター
Roland PC-200、Macintosh IIFX、Tascomミキサー
自宅に揃えた機材に加えて、これらの強力な機材で考えたことはすべてできる。

ゲームソフトクリエイターと一言でいっても、一人の人間がすべてをクリエイトしているわけではないんです。総指揮官のプランナー、ディレクターをはじめ、デザイナー、プログラマー、サウンドクリエイターなどの共同作業からでき上っている場合がほとんどです。だから、それぞれの役割によって使用するハードやソフトが異なってくるわけです。僕の学んでいる学校では、それらを一通り勉強した後、個々の志向に合わせて技術を向上してゆくカリキュラムですから、必要な機材は揃っています。マッキントッシュIIFX、CIなどのハイポテンシャルなハードから、CG用の高価なソフトまで、個人ではとうてい手が出ないものも充実しています。

僕自身はコンピュータサウンドが好きで、シンセやサンプラー、シーケンサーなど自宅にも、けっこうお金をかけた機材が揃っているので、足りない分を学校で補っています。パフォーマーやコンポーザーといったソフトは、高価なもので学校にしか無いのでクリエイティブワークに厚味を加えるために利用しています。学校ですから設備的には充実していて当然、僕が毎日まじめに通っているのは、友達や先生から刺激を受けたり、情報交換したりしながら自分を高めてゆけるからです。自分の狭い世界の中だけではクリエイティブにも限界があります。それを意識するための学校なんです。家にいてあれこれ機械と遊んでるのって楽しいんだけど、楽しいだけで終ってしまうんじゃ、プロにはなれませんから。

NEC PC9801
主に自習用で、扱いやすいものです。CAI学習にも使用しています。

コンピュータサウンド用ソフト
この2本は絶対に必要です。

ROLAND PC-200　ROLAND SC-55
BOSSミキサーR×4
特別に高価なものじゃないんだけど、音源のROLAND SC-55はプロも使っているほど音源は豊富です。

INFORMATION・INFORMATION・INFORMATION・INFORMATION・INFORMATION・INFORMATION・INFORMATION・INFORMATION・INFORMATION

第5回バンタン模試

バンタンの入試問題が気になる。自分のレベルがわからない。と不安をお持ちの方のためにバンタン模試を行います。本試験対策のためにもご利用ください。
※詳しくはフリーダイヤルにてお問い合わせください。

日時：3月15日(日) 午後1時〜4時30分
場所：バンタン2号館
※要予約、受験料1,000円が必要です。

電脳情報学院'92年度昼間部募集中

●電脳クリエイション学部●

ゲームソフトクリエイター専攻　マルチメディアクリエイター専攻
サウンドクリエイター専攻　情報通信システム専攻
オーディオビジュアルコーディネーター専攻

VANTAN
DESIGN DENNOH ADVANCED CAREER
バンタン電脳情報学院
お問い合わせ、資料請求は入学相談専用フリーダイヤル 0120-03-4775
〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-1-8-3B

なんでも入学相談会

3月16日(月)〜28日(土) ※日曜、祝日は除く
午前10時〜午後6時の間で約1時間
学資金援助制度や各学部・専攻の詳しい内容、就職率などあらゆるご相談に個別にお応えします。
※来校は自由ですが、お好きな日時があれば返信用ハガキか電話にてご予約ください。

補欠募集発表説明会

3月22日(日)
バンタン電脳情報学院、電脳クリエイション学部の各専攻について補欠募集を発表いたします。
定員に満たない専攻に限ります。
電話にてご予約ください。

ゲーム界期待のニューマシン、あのメガドライブCD-ROM"MEGA-CD"(セガ社)で登場！

デトネイター・オーガン

MEGA DRIVE MEGA CD メガ・CD専用

合身(リンク)せよ時空を越えて

空前絶後の超大作OVA巨編

DETONATOR オーガン

4月発売予定
価格未定

■OVA顔負けのフルアニメーション
■ゲームだけのオリジナルストーリー
オリジナルキャラ登場

史上最強のヒーローが誕生

23世紀初頭。人類はすでに太陽系にまでその活動範囲を広げ高度な科学文明の極みに達していた。赤道直下の未来都市City・No.5で平和な毎日を送る人々、そんな中17才の少年・真道トモルは将来の目標も持たないまま学生期間(セカンダー)の卒業を迎えようとしていた。

突然、地球に訪れた驚異。異星生命体イバリューダーの地球侵攻……地球の科学文明の産物である最新兵器達も、イバリューダーの強力な破壊力にまったく歯が立たないでいた。やがて、トモルに迫る魔の手。絶対絶命と思われた時、その危機を救うべく手を差し伸べてきた謎の影。
異星生命体イバリューダーの正体とは……? これらの数々の謎を秘め、新しいヒーローの物語が始まる。

原作：柿沼秀樹／キャラクターデザイン：菊池通隆／音楽：平沢 進

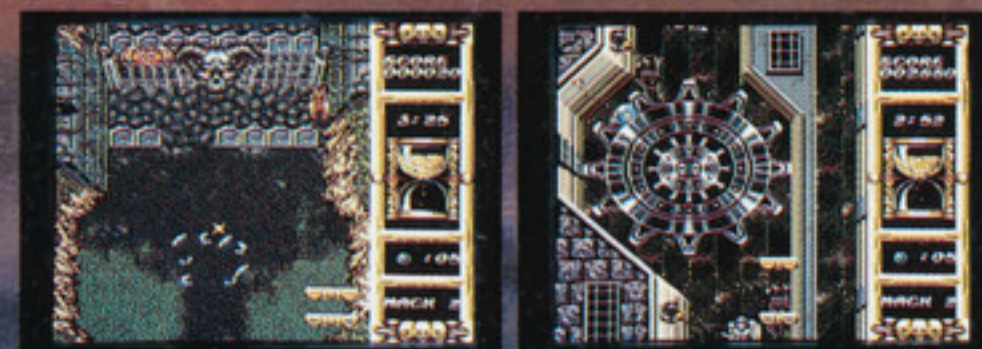
疾風怒濤のハイパー・バトルシリーズ完結編!
デトネイター・オーガン3〈決戦編〉
4.25.ON SALE　初回特典　B2ポスター
VHS：POVH-2012/カラー/Hi Fiステレオ/¥9,800(税込)
LD：POLH-2012/カラー/デジタルステレオ/45min/¥9,800(税込)
〔お問い合わせ先〕ポリドール株式会社　邦楽本部　TEL.03(3780)8606

NOW ON SALE
1.〈誕生編〉VHS：POVH-2010　¥9,800(税込)
LD：POLH-2010　¥9,800(税込)
2.〈追走編〉VHS：POVH-2011　¥9,800(税込)
LD：POLH-2011　¥9,800(税込)
サントラCD「デトネイター・オーガン3」
3.25.ON SALE　初回特典　B2ポスター
CD：POCH-2027　¥2,800(税込)

HOT・B
株式会社ホット・ビイ
東京都新宿区新小川町6-29 朝倉ビル6F　TEL.03-5261-3903

MEGA DRIVE

Bad Omen

バッドオーメン

シーフォースⅡ」を発売し、その瞬間、堂々のランキング1位（某ゲーム雑誌発表による）を記録。皆さまを、めでたく寝不足へとお誘いいたしましたが、今年もさらにご期待にお応えし、寝不足のドン底につき落とすことをお約束いたします。6月には海外名作シリーズの第1弾として、フューチャー・スポーツ「スピードボール2」。今夏には、戦略性抜群のオリジナル・シミュレーションゲームを。そ、そして、さらに、な、なんとあの「アフターバーナー」にⅢが登場します。もちろん、その後もまだまだ登場予定。まぁ当然、売り切れが予測されますが、買ったら最後、連、連日眠い眠い眠い！そのため、今からタップリと睡眠をとり十分体調を整えるよう、制作スタッフ一同、心よりお願い申し上げます。乞う、ご期待

6月新発売予定！【スピードボール2】

SPEEDBALL 2

アメリカン・フットボールの激しさにバスケット・ボールのテクニック、そしてホッケーの戦略を取り込んだフューチャー・スポーツだ。チームをパワーアップしながら勝ち進むリーグ戦に、ドラマを痛感する。

好評発売中！【ギャラクシーフォースⅡ】

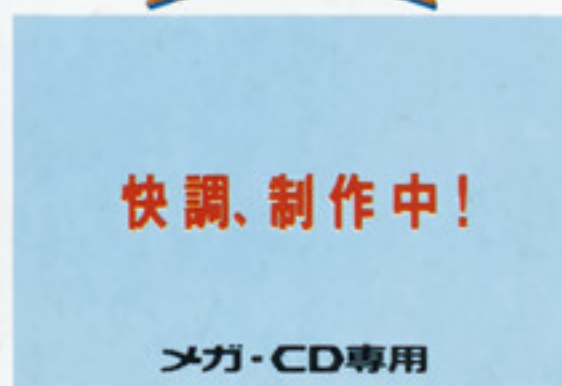
GALAXY FORCE II

はるかなる宇宙をステージにくり広げるスペース・シューティング・ゲームだ。3-D感覚で展開する宇宙空間で、「TRY-Z」を自由自在に操縦。待ちかまえる「第四帝国」の敵に、ミサイルとショットで果敢に攻撃せよ。

今夏、新発売予定！【アフターバーナーⅢ】

AFTER BURNER III

快調、制作中！

メガ・CD専用

あの名作アフターバーナーが、セガ体感シューティング・シリーズを集大成して帰ってきた。リアルなコックピット、敵機を捕らえるレーダー…。緊迫感あふれるドッグファイトに、すばやくロックオンしろ。

今夏、新発売予定！【初のオリジナル・ゲーム】

（タイトル名未定）

世界初！生き残った恐竜たちが活躍するコミカル戦略シミュレーション・ゲームだ。今年のキーワードである「自然環境」をテーマに緊急発売!!

CRI 株式会社CSK総合研究所
〒206 東京都多摩市諏訪2-5-1 TEL0423(75)1345 FAX0423(75)0095
●くわしいお問合せはアミューズメント事業部営業部までどうぞ。

寝不足のドン底だ

というのも、噂のCRIがこれから続々と目玉ソフトを新発売するからです。昨年は、「ギャラク

リップ新聞♥Vol.4

発行 RIOT日本テレネット　編集人 遠藤笑二朗　発行日 平成4年3月8日

リップのクラスメート達を紹介！

いよいよ今月で最終回の「リップ新聞」今回はリップのクラスメートのキャラクター紹介と、待望のビジュアルシーンを公開するぞ！

寺岡茶子

リップの人間界での親友。クラスのアイドル的存在で人気者。古本屋の長女で極度の楽観主義者である。クラス内でのあだ名は「茶子ちゃん」。リップにとっては気楽に悩み事を打ち明けられる相手。

城ケ谷陽子先生

リップの担任教師。理論的思考法に長け、生徒、父田、学校側からも一目置かれている切れ者教師。ただかなり偏屈な面があり、実は大の子供嫌い。リップに対しても教師という領分以上の接触はしない。

ハゲタンク

リップのクラスメート。豪放にして実直な少年であり、デブでベソだがそれを気にもしていない。（していないように見せかけている。）古典的なガキ大将という訳ではなく、クラスのアウトロー的存在。

サル

ハゲタンク唯一の子分。お調子者でおだてが上手だが、それ以外にこれといった取り柄がないため、クラスの中ではハゲタンク共々浮いた存在となっている。父と田は別居中で、祖父田の家に引きとられている。

ビジュアルシーン初公開！

今まで未公開のビジュアルシーンを一挙公開！「魔法の少女シルキーリップ」では全画面サイズの高レベルビジュアルがゲーム全体に渡ってインサートされるぞ！

これが会話モードだ！

「魔法の少女シルキーリップ」ではシナリオ中の重要なメッセージのやりとりは、全てこの「会話モード」で行われる。このモードは、プレイヤーがリップの感情をコントロールして会話を進行させていく。偏った感情ばかり選んでいるとリップもそれに合わせて偏った性格になってしまうぞ！この今までにない野心的システムの会話モードを期待してくれ！

いかり
悲しみ
喜び

スタッフ紹介

画面設計・スプライトキャラクターデザイン　原弘幸

やはり、リップはズバーッと、ヘイヘイホーなので、パワーがマジカルでグレイトでハイです。ついでにローリングでスイートなので、うひょー！

＊ちかごろ日本語をおぼえてわすれたりしているキング。

フィールドマップ（人間界）
サブキャラクターデザイン　斉藤公明

リップチーム、ぽんち流だじゃれを御披露しよう！次にパンダナをつけるのは俺の番だな。スキャナー、どーすきゃなー。砂漠で魚をさばく。紅茶はやっぱりこうじゃないとね。そーゆーしゃれはやめなしゃれ。5面のサイ。

乞うご期待!!

魔法の少女 シルキーリップ

MEGA-CD
3月発売予定
予価7,400円（税別）

新ブランド・キャンペーン対象製品
NEW BRAND CAMPAIGN

注目! RIOTファン感謝プレゼント! その①

なんと合計250名様に豪華なRIOTオリジナルグッズが当たる、ファン感謝プレゼントが始まるよ!
何が当たるかは次ページの広告を見よう!

RIOT
株式会社日本テレネット

TENGEN

ARCADE HITS THAT HIT HOME

MEGA DRIVE

アクセル全開!
究極の
3Dカーアクションだ!

RoadBlasters
ロードブラスターズ

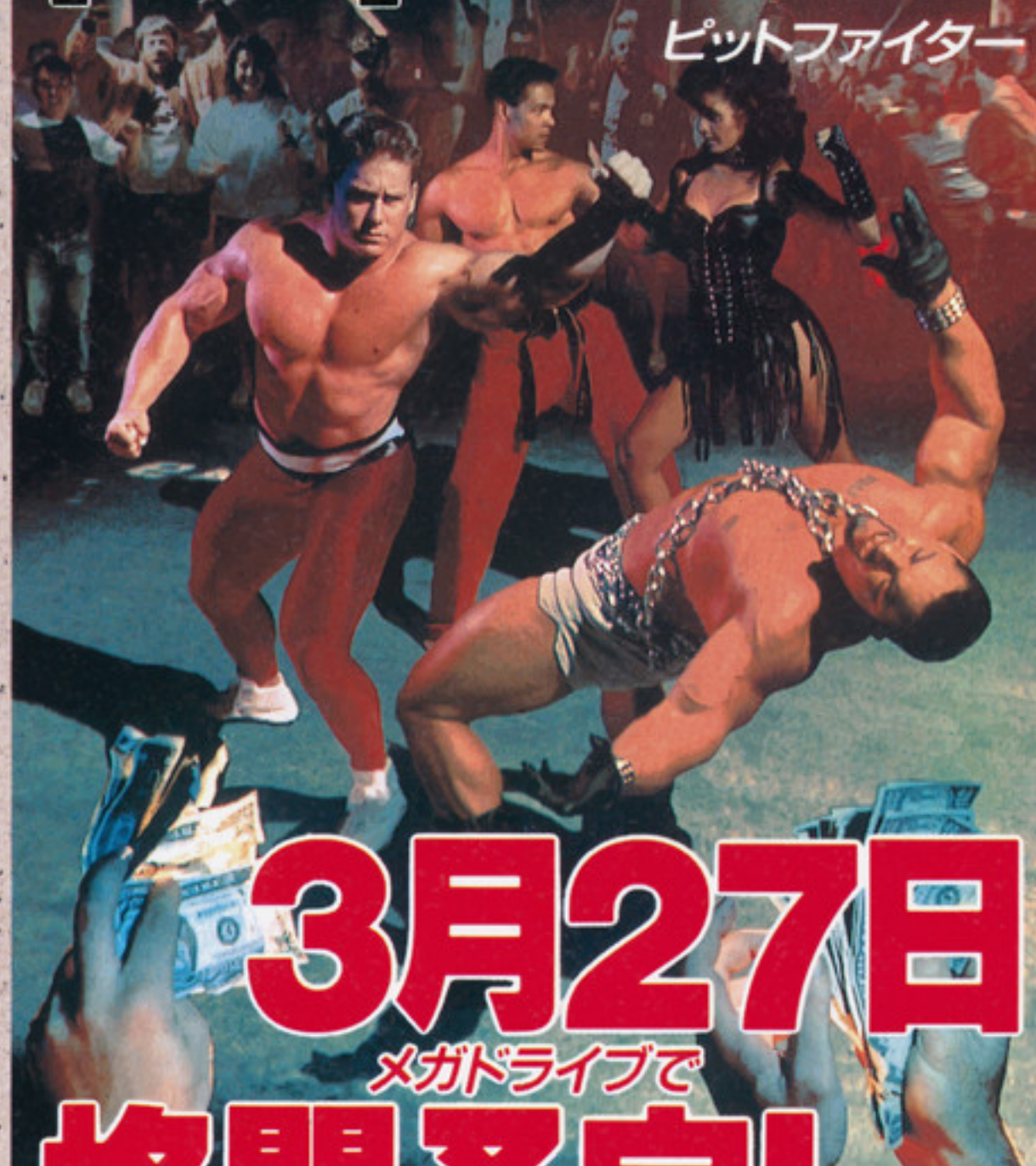
大爆走
メガドライブで
発売中!

標準小売価格6,800円(税別)

超高速スクロールでスピード感抜群/ バリバリ撃ちまくって邪魔者を蹴散らそう/

支援パーツでパワーアップすれば爽快感大爆発/

なさけむよう!
強者格闘ゲームの
頂点に立つ!

PIT-FIGHTER
ピットファイター

3月27日
メガドライブで
格闘予定!

2P同時対戦可能!

標準小売価格7,800円(税別)

アーケードで大ヒットした あのピットファイターが、メガドライブでいよいよ登場/

パンチ、キック、エルボー、裏拳、ひざ蹴り、回し蹴り、とび蹴り、パイルドライバー、凶器攻撃、何でもありだ//

大好評発売中! テンゲンのゲームたち

PCエンジン版 **KLAX**
標準小売価格
5,900円
おもろいでぇ

メガドライブ版 **HARD DRIVIN'**
標準小売価格
5,900円
楽しいでぇ

ゲームギア版 マジカルパズル **ポピルズ**
標準小売価格
4,800円
(バックアップ機能付き)
はまるでぇ

株式会社テンゲン 〒101 千代田区岩本町2-19-5
情報電話:03(3865)7222

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスが SEGA MEGA DRIVE CD-ROM 専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

MEGA CD

そして、冒険の旅が始まった!!

若き冒険者である彼は、幼い頃に両親を亡くし、
それ以来騎士になる事を夢みて冒険の旅を続けていた………
腕はまだ未熟だが、
彼自身もまだ気付いていない、大きな可能性を内に秘めて………
旅の途中でソロンの村に立ち寄った彼は、
村の人々の暖かさに触れ、
村にとどまりモンスター等の外敵から村を守る役目についていた。
そんなある日、ソロンの村………
いや人間界全てをも震撼させるような災いが、
何の前触れもなく襲ってきたのである。

DEATH BRINGER

クズマの家

会話
冒険に誘う

―秘められた紋章―

DEATH BRINGER

デスブリンガー

MEGA-CDだけのオートマッピング機能を搭載!

3D・RPGに今や不可欠なオートマッピング機能を、MEGA-CD版のみのオリジナル機能として搭載!

ビジュアルシーンは越智一裕氏書き下ろし!

ビジュアルシーン・キャラクターデザインは、越智一裕氏/CD-ROMならではの演出がゲームシーンを更に盛り上げる!

緊張感あふれる3D・RPG!

ダンジョン、建物内部、また野外まで3Dマップで再現!

敵との遠近感を表現!

敵は突然現れるのではなく、遠くの敵は近付くにつれ段々大きく表示されるので、移動中に遠くの敵を発見したり、崩れた壁の向こうに居るモンスターを見つけたりすることが可能/それにより戦闘に入る前に、戦略が立てやすくなっているのだ!

スキル(技能)システムを採用!

デスブリンガーでは職業という概念は無く、全ての武器、魔法にレベルがあり、それを使えば使う程それぞれのレベルが上がっていくので、高度の剣技と魔法の能力を合わせ持つ「魔法剣士」など、好みに応じた成長をさせることが可能。

新ブランドキャンペーン対象製品
NEW BRAND CAMPAIGN

3月発売予定
予価7,400円(税別)

注目!
RIOTファン感謝プレゼント!
その②

これが豪華プレゼント賞品だ! どうしたら貰えるか気になる君は次ページの広告へ急げ!

「魔法の少女シルキーリップ」CDケース(2個組み) 50名様
「未来少年コナン」カードラジオ 50名様
「コズミック・ファンタジーストーリーズ」掛時計 50名様
「夢幻戦士ヴァリス」Tシャツ 100名様

RIOT
株式会社日本テレネット

PSYGNOSIS

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

MEGA DRIVE

なにもかもが超絶!

獣でもない。人間でもない。悲しきラプソディーがきこえる····

SHADOW OF THE BEAST

PCエンジン Super CD-ROM² でも近日発売

3月27日 発売!!

シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟

¥8,800(税別)
8M(メガ)カセット

邪悪なビーストによって、魔性の姿に変えられた男が、人間の姿に戻るために立ち上がった。
広大で変化に富んだ舞台に繰り広げられる超壮絶なアクション・ゲームの登場だ!
100を超えるモンスター、超絶スクロール技術による画面構成、息を飲む動きと色使い、6つのステージに秘められた難解な罠とパズル、そしてなによりも高度なテクニックを必要とする難易度100%のアクション。すべてのアクション・ゲーム・フリークに自信をもってお勧めします。

制作快調!

噂はメガCDだから実現する。

「プリンス・オブ・ペルシャ」

キャラの動きが凄い。迷宮に秘められたトラップが危険。
走ってジャンプして敵を倒して····爽快のアクション冒険ゲーム間もなく発売。

MEGA CD
MEGA-CD専用
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスが SEGA MEGA DRIVE CD-ROM 専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

MEGA CD

勝利は僕らに!!

★コズミックⅠ、Ⅱが１枚のCDソフトに！
★システム一新！更に遊びやすくなったぞ！
★ビジュアル総枚数、何と1500枚以上！
★読み込み無しのスピーディな戦闘シーンを実現！
★MEGA-CD用に新作オープニングを追加！

原作・キャラクターデザイン　越智一裕
メカニックデザイン　小原渉平

コズミック・ファンタジー Stories.

MEGA-CD用ソフト
3月発売予定
定価7,800円(税別)

この２つの冒険をまとめてプレイだ！

コズミック・ファンタジー

宇宙の犯罪を取り締まるため組織されたコズミックハンター。ユウはこのコズミックハンターの一員である。ある日、パトロール中のユウのもとに救助信号が入る。早速現場に駆けつけたユウは何者かの罠に陥り、惑星ノーグに落ちてしまう。その星は蘇った妖姫モルガンに今まさに支配されんとしていた。ユウは途中で仲間になった魔法使いの少女サヤと共に、惑星ノーグの平和を守るため立ち上がった。

コズミック・ファンタジーⅡ 冒険少年バン

平和な惑星イデアで暮らしているバンが狩りから戻ってみると、村はガラム軍と名乗る軍隊に襲われ、バンの幼なじみラーラがさらわれた後であった。ラーラは実はイデア王国の末裔であり、ラーラの持つペンダントは巨大な力を秘めていた。ガラムはその力を狙っていたのであった。バンは苦しい旅の末に、ガラムの城に入り込むがそこでバンが見たものは、ガラムに催眠術をかけられガラムの妻になってしまったラーラと、巨大な力を手中に納めたガラムであった。

新ブランド・キャンペーン対象製品

NEW BRAND CAMPAIGN

新ブランド記念キャンペーン実施中!!
オリジナル・テレフォンカードをもらっちゃおう！

ポイントをためて、オリジナル・テレフォンカードをもらっちゃおう！
これから平成４年３月まで、「RIOT」ブランドで発売する製品には、１製品につき１点のポイントがついています。集めたポイント数によって、オリジナル・テレフォンカードをプレゼント。キャンペーン対象製品については、弊社公告に「新ブランド・キャンペーン対象製品」の表示がありますので、注意して見てくださいね。詳しい応募方法は、製品についているマニュアルに掲載します。がんばって集めてたくさんもらっちゃおう!!

２点　オリジナル・テレフォンカード　１枚
４点　オリジナル・テレフォンカード　２枚
５点　オリジナル・テレフォンカード　３枚

注目！ RIOTファン感謝プレゼント！ その③

そして、その応募方法は？

商品に入っている応募券を官製葉書に貼って、希望商品を選んで送るだけ。送り先や応募方法など、詳細は応募券を見てネ！応募券の入っている商品は次の５タイトルです。
MEGA-CD「魔法の少女シルキーリップ」「デスブリンガー」
「コズミック・ファンタジーストーリーズ」
PCエンジンCD-ROM²「夢幻戦士ヴァリス」「未来少年コナン」

RIOT

株式会社日本テレネット 第一開発事業部
〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル
TEL.(03)5394-6601

MEGA DRIVE

この商品は株セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

TELENET

選手モード
オリジナル選手の作成。
パスワード処理。

練習モード
実戦に近い対応でスキル(技術)の向上。

対戦モード
シングルとダブルスで7通りの組合せ。
オリジナル選手による観戦試合。

トーナメントモード
世界4大トーナメント(全英・全米・全仏・全豪)出場。

3月下旬発売予定

熱い戦いの果てに、いま歴史と伝統の頂点に立つ。

ザ・テニストーナメント'92

グランドスラム

4メガカートリッジロム

価格6,800円

株式会社日本テレネット

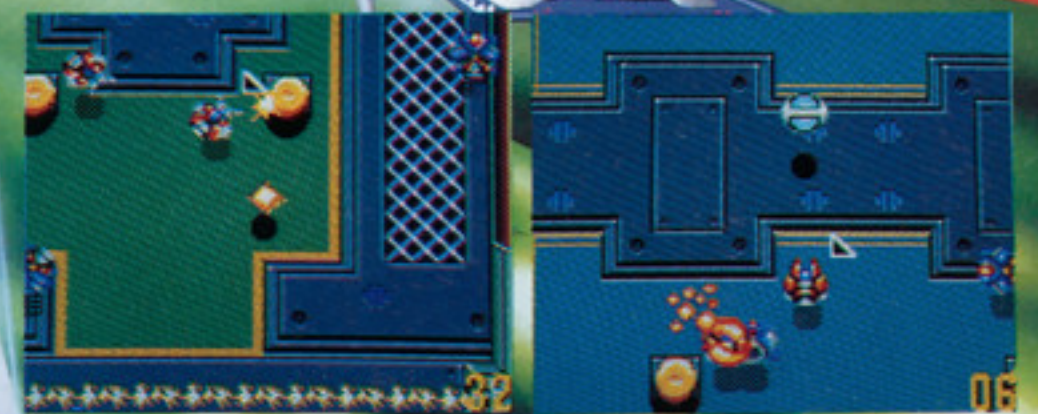
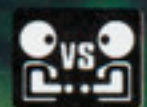
〒170東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル TEL.(03)5394-6600

GAME GEAR

未来型バトルアクション・スポーツゲーム

BUSTER BALL

究極の戦闘（バトル）スポーツ、出現！

今までのゲームに飽きたらないG.G.ユーザーに贈る！
地雷や電磁バリアをかいくぐり
未来メカ"バスタービークル"が激しく動き回る
ゴールめざしてシュートの連続
臨場感あふれるゲーム展開に、興奮しっぱなし
一人でも痛快。友だちとの対戦も白熱
未来型バトルアクションスポーツゲーム
これが《バスターボール》
君はもうゲームギアを手放せない

ゲームギア専用ソフト　対戦ゲーム

- ●容　　　量：1M-ROM
- ●ジャンル：スポーツアクション
- ●プレイヤー数：1P、2P同時対戦
- ●プレイ時間：1試合10分程度
- ●通　　　信：あり

1992.3.20.(金)発売　価格¥3,800(税別)

- ■面倒くささを排除、誰でも攻撃OKの簡単ルール
- ■いつでもどこでもすぐにのめりこめる短時間ゲーム
- ■ゲームにメリハリをつける意外な仕掛けがいっぱい
- ■チーム、フィールド、タイム、モードが自由設定

RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバーヒル7F
〒810　TEL.092-771-3217

C O N T E N T S

BEEP!メガドライブ 1992 4月号 APRIL

カバーイラスト・伊川英雄 カバーデザイン・渡辺 緑

★★★★★★★★★★★WORLDWIDEな情報を先取り！

BEメガ NEWS & INFORMATION

今回も話題いっぱいのCSG新作発表会 MEGA-CDの新作ソフトが続々と出展されそうだ。

新作ソフトの祭典、ＣＳＧ新作発表会の季節がまたやってきた。今回の目玉はやはりなんといっても発売直前のMEGA-CDソフト。ゲームアーツの「ＬＵＮＡＲ」をはじめ、各メーカーから数多くのMEGA-CDソフトが出展されるのは確実だ。また、ＲＯＭカートリッジではセガの「シャイニング・フォース」の出展が楽しみだ。ソフト発売前にこの新作発表会に行って、自分の手でメガドラソフトの感触をつかんでほしい。(開催会場と開催時間は下記のとおり)。

ユーザー招待日の開催場所(開催時間は午前11時〜午後5時)

3月15日（日）	東京・池袋サンシャインシティ・ワールドインポートマート４Ｆ
3月20日（金）	大阪・マイドーム大阪Ｂ、Ｃ、Ｄホール
3月27日（金）	名古屋・愛知県産業貿易会館　第一展示会

出展が予想されるメガドラソフト

今年の夏ごろ出てきそうなセガの「ダークウィザード」。

発売間近、セガの一押しソフト「シャイニング・フォース」。

MEGA-CDでは人気ナンバーワンの「ＬＵＮＡＲ」。

ウルフチームから期待のＲＰＧ「アイル・ロード」。

シャイニング・フォース "一番乗りパーティー"レポート

セガの大作ＲＰＧ「シャイニング・フォース」の発売まで、あと１ヵ月足らず。首を長くして発売を待ちわびている人も多いはず。そんな人たちのために去る２月９日、東京・渋谷フォーラム・８と２月16日大阪、扇町ミュージアム・スクェアで「シャイニング・フォース」の体験イベントが開催された。開場には数十台のメガドラとモニターが並べられ、「シャイニング・フォース」のゲームデザインをした㈱ソニックの高橋宏之社長のゲーム内容の説明からスタート。そしてお待ちかねのゲームプレイ、質疑応答、プレゼント抽選会など盛りだくさんの内容だった。プレイ後の質疑応答も活気十分。高橋社長から思わずアブナイ裏話なども飛び出し、ファンにとっては、けっこうお得なイベントだったようだ。ちなみに東京会場には、ソニ通でおなじみの田口総帥も顔を見せていたぞ。

モニターを参考にしてゲームの解説をする高橋社長だ。

体験プレイ真っ最中。とっつきやすいシステムのため初めてでも戸惑いはなかったみたい。

ビデゲーの祭典AOUショーでは 人気ゲームの続編がゾクゾクと！

２月24、25日に幕張メッセで開催された今年のＡＯＵショー。このショーでは各メーカーから新作ビデオゲームが出展するため、秋のＡＭショーと並ぶ一大イベントなのだ。今回のショーではカプコンからビデゲー人気ナンバーワンの「ストリートファイターII」の続編「ストリートファイターIIダッシュ」が登場。来場者の注目の的だった。また、新作クイズゲームが目立った。(詳しくは次号で)

女の子に人気のクレーンゲームもいっぱい出展されていた。

セガのAMも海外へ進出 台湾にAMセンター設立

セガは家庭用ＴＶゲームについてはアメリカをはじめ海外では調子がいいと聞くが、アミューズメントのほうでも台湾に進出したのだ。２月１日から台湾に設立されたのは、「セガ　アミューズメンツ台湾リミテッド」。台湾というと家庭用では海賊版が出回っているが、セガは台湾で最大規模のチェーンである遠東百貨店公司内６階にセガワールドを新設した。また、セガでは今回の進出を機に年に２、３店はアミューズメント施設を新設するそうだ。

ハミダシNEWS■セガはナムコの「ワンダーエッグ」に対抗して２年後大阪に大規模テーマパークを作る予定だ。

ヒューマン・クリエイティブ・スクールで古代祐三氏が講演

「ザ・スーパー忍」や「ベアナックル」などの作曲者としてメガドラユーザーにはおなじみの古代祐三氏が去る1月22〜23日に、ヒューマンクリエイティブスクールで特別講義をしてくれたんだ。古代氏自身、こういう学生さんへの講義はあまり経験がないといっていたけど、当日は業界の裏話や即興演奏を交えながらの盛りだくさんな内容でなかなか楽しいものだったぞ。

ヒューマンクリエイティブスクール側では、今回古代氏を招いたのは学生からの講義希望が多かったからとのことだ。今後も学生さんには楽しみかもね。

私服でざっくばらんに講義をしていた古代氏。プログラムの裏技も教えてくれたぞ。

Macワールドが幕張メッセで開催!! マルチメディアのゲームも登場!

去る2月20〜23日まで幕張メッセで開催された「Ｍａｃワールド・エキスポ」ではマルチメディアがテーマとなっている作品がいっぱい展示されていた。本誌でもマッキントッシュのゲームを紹介しているが、リアクター社の「スペースシップ・ワーロック」などＭａｃならではのゲームソフトも展示。メガドライブもＣＤ-ＲＯＭ対応になったことだし、少しはＭａｃ近づけるかな？

また、来年も開催される予定。

海外からも大勢の人が詰めかけた「Macワールドエキスポ」。やっぱり主役はアップル。

いいゲームが発売されればいいCDも発売されるのだ!!

任天堂スーパーファミコンゲームミュージック

1991年にスーパーファミコンで発売されたゲーム音楽をＣＤに収録。メガドラユーザーでもスーファミの曲を聴いてもいいじゃないか？ 3,500円。発売中。（東芝ＥＭＩ）

キャプテンコマンドー

カプコンの人気ゲーム「キャプテンコマンドー」のほかアレンジ6曲、オリジナル5曲を収録。アルフライラの魅力を満載。3,500円。3月21日発売。（ポニーキャニオン）

WOLF FANG・TUMBLEPOP

データイーストの「ゲーマデリック」の新作。「ウルフファング」と人気コミカルアクションゲーム「タンブリポップ」を収録。1,500円。3月21日発売。（ポニーキャニオン）

交響詩 ドラゴンスレイヤー英雄伝説

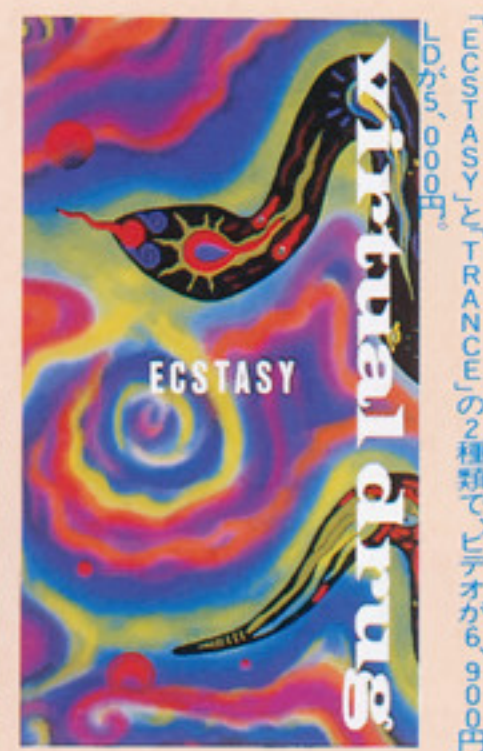
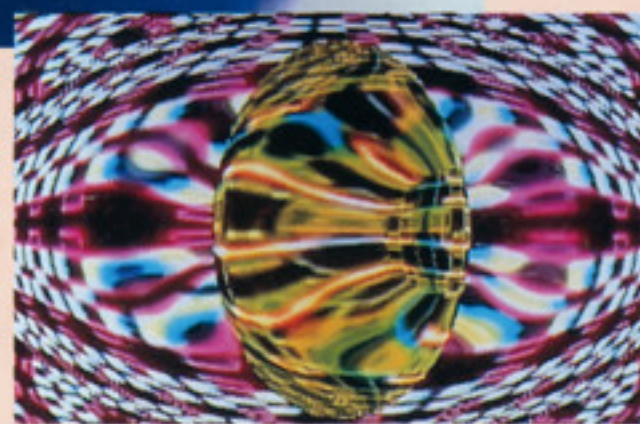
ファルコムファン待望の「ドラスレ英雄伝説」がクラシックふうのアレンジでＣＤに。ファルコムレーベルの名作になるかも。3,000円。3月25日発売。(キングレコード)

ポニーキャニオンのヴァーチャルリアリティ「ヴァーチャル・ドラック」

「ヴァーチャル」っていう言葉はよく聞くから知ってる人は多いと思うけど、「サイケデリック」っていうのは知っているかな？ 1970〜80年代にはやったポップカルチャーのことで、ちょっと前の山本リンダのファッションみたいのを思い出してくればわかりやすいんじゃないかな）。そのサイケデリックな感覚とヴァーチャルな映像にドラック的な要素をいれたビデオソフトが3月21日にポニーキャニオンから発売される。

蛍光色や原色がたくさん使用されているためとてもカラフル。

音と映像によって作りだされるヴァーチャル・リアリティ。

「ECSTASY」と「TRANCE」の2種類で、ビデオが6,900円、LDが5,000円。

今月の目玉は「ターボアウトラン」ゲームが盛りだくさんのBEメガワールド

3月の岡山放送「ＢＥメガワールド」は第2週目にセガの「ターボアウトラン」。このゲームはメガドラユーザーには好評のドライブゲームだけに放送が楽しみなところだ。また、期待のソフトもどんどん出てくるよ。みんなで見てね。

スーパーファミコン用マウスが登場!? 果たしてゲーム機はマウスは必要なのか？

スーパーファミコンのCD-ROMを発表したばかりの任天堂は「スーパーファミコンマウス（仮称）」を発売するそうだ。

マウスといえばパソコンに使用されているが、ゲーム専用機にはなじみが薄い。ジョイスティックはいろいろなものが発売されているが、果たしてマウスは使いやすいのであろうか？

今回発表になったスーファミマウスはスーファミ専用。速度切り替え機能などもついていることだ。ＲＰＧ、シミュレーション、アドベンチャーゲームをやる際に非常にプレイしやすいそうだ。

すると、メガドライブにもマウスをという話になってくるだろう。ちなみにテラドライブにはマウスが接続できるがメガドライブのソフトを動かすことはできない。まあ、とりあえずメガドライブ対応のマウスがあってもいいじゃないか。

テラドライブにはマウスが接続できる。しかし、パソコンでしか動かない。

ゴメンナサイ■前回予告したゲーム図書館の詳しい内容については次号で紹介します。

SHOP DATA

メガドラソフト売上げ TOP10

SOLD OUT! SOLD OUT!

メガドライブソフトの売上げ動向をANALYZE!!

最近はMEGA-CDのタイトルラッシュも一段落したようだけど、既発売のソフトはたいていのユーザーに行き届いたせいか、今月はCDよりもカートリッジのほうが全体的に押してたみたい。次のCDの大作はいつかな？

1位 NEW SOFT 天下布武 英雄たちの咆哮

1103 POINTS

映画のようなオープニングデモには、誰もが度肝を抜かれたはず。CDユーザーの大きな期待を背負ってか、見事に1位をキープだ。

ゲームアーツ/'91・12・28発売/7,800円/SLG/CD

2位 NEW SOFT スーパーファンタジーゾーン

921 POINTS

名作といわれた旧作の雰囲気を見事に継承しているのが嬉しい。ファンのみならず新規ユーザーにもやってほしい会心の一作だぞ。

サン電子/'92・1・14発売/6,800円/SHT/8M

3位 前回2位 ファイティングマスターズ

768 POINTS

対戦格闘ゲームに飢えてるユーザーが多いせいか、なかなかコンスタントに売れてるみたい。各キャラの動きもけっこういいぞ。

トレコ/'91・12・6発売/6,800円/ACT/4M

4位 前回10位 信長の野望・武将風雲録

処理速度の速さが好評の信長。本能寺の変もあるらしいよ。

光栄/'91・12・19 11,800円/SLG/8M、B・I

728 POINTS

5位 前回5位 ゴールデンアックスII

前作よりおとなしくなった気もするけど、2人同時は楽しいぞ。

セガ/'91・12・27 6,000円/ACT/4M

586 POINTS

6位 NEW SOFT ジョーモンタナIIスポーツトークフットボール

今度はTV中継風の英語実況がスゴイ。画面構成も本格派だ。

セガ/'92・1・24発売 6,800円/SPT/8M

478 POINTS

7位 前回－ ベアナックル

いまだにこの手の格闘は人気が高いね。たまに再販されてるぞ。

セガ/'91・8・2 6,000円/ACT/4M

345 POINTS

8位 NEW SOFT ちびまる子ちゃんわくわくショッピング

4人でやるボードゲームだけど、誰でも楽しめる手軽さがいいぞ。

ナムコ/'92・1・14 6,000円/TAB/4M

340 POINTS

9位 前回－ F1サーカスMD

PC版同様、超高速スクロールは健在。スピードマニア向けだ。

日本物産/'91・12・24 7,500円/RAC/4M、B3

331 POINTS

10位 前回－ ソニック・ザ・ヘッジホッグ

そろそろ続編の話も出てるソニック。ユーザーなら必携だね。

セガ/'91・7・26 6,000円/ACT/4M

324 POINTS

SHOP DATA

ゲームギアソフト売上げ TOP5

GO! GO! G.G.! GO! GO! G.G.!

ゲームギアの人気ソフトをRESEARCH!!

3月には4本のソフトが出るGGだけど、本当は毎月これぐらいのソフトが出てほしいところ。今年はGGの正念場？

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	1	ソニック・ザ・ヘッジホッグ セガ/'91年12月28日発売/3,800円/ACT	337
2	2	アーリエル セガ/'91年12月13日発売/4,500円/SLG	102
3	－	スーパーモナコGP セガ/'90年10月21日発売/3,500円/RAC	80
4	－	フレイ～修行編～ マイクロキャビン/'91年12月27日発売/4,500円/ACT	77
5	－	スペースハリアー セガ/'91年12月28日発売/3,500円/SHT	66

※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は1月1日～1月31日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●キディランド向ヶ丘店●TOYSHOPヤマシロヤ●おもちゃのマリア●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ

1 ソニック・ザ・ヘッジホッグ

GGになってもスピード感は健在。オリジナル面もあるからファンなら買いだぞ。

4 フレイ～修業編～

パソコン版も出るほどの人気者フレイが大活躍。

5 スペースハリアー

すべての敵キャラがリメイクされた新スペハリだ。

USER DATA

移植希望ゲーム TOP20

I WANT YOU! I WANT YOU!

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

スーファミ用CD-ROMが話題になってるけど、MEGA-CDにはもっと移植もので頑張ってほしいよね。というわけで今月はアドベンチャーで有名なデータウエストさんがMEGA-CD参入を決定したぞ。めでたいぜ。

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	1	ストリートファイターII カプコン／VG	161
2	3	ロードス島戦記 ハミングバード／パソコン	48
3	4	サイレントメビウス ゼネラルプロダクツ／パソコン	36
4	2	プリンセスメーカー ゼネラルプロダクツ／パソコン	33
5	7	ファイナルファンタジーシリーズ スクウェア／FC他	27
6	8	シムシティ イマジニア／パソコン他	24
7	19	スターブレード ナムコ／VG	22
8	−	SDガンダム バンプレスト／VG	21
9	10	コットン セガ／VG	20
10	−	ゼクセクス コナミ／VG	19
11	19	ウィザードリィシリーズ アスキー／パソコン他	18
12	14	ラッドモビール セガ／VG	16
13	5	キャプテンコマンドー カプコン／VG	15
14	12	ナイトストライカー タイトー／VG	13
15	11	銀河英雄伝説 ボーステック／パソコン他	12
16	9	天地を喰らう カプコン／VG他	10
17	−	F1 GRANDPRIX ビデオシステム／VG	9
18	−	ドラゴンボールZ バンダイ／FC他	8
19	−	サークシリーズ マイクロキャビン／パソコン	6
20	−	アラビアンファイト セガ／VG	5

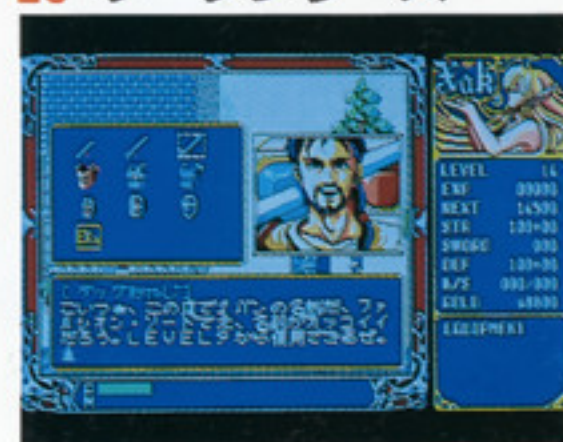
※このポイントは2月号の読者アンケートハガキをもとに BE・メガ 編集部で算出したものです

祝 サイドポケット

最近は下火だけど、根強いファンのいるビリヤードゲームが移植されるぞ。ブーム再燃か？

7 スターブレード

あの臨場感と豪華な3D処理はぜひともMEGA−CDで再現してほしいもの。音声もイカス。

20 サークシリーズ

いよいよMEGA−CDでも始動するマイクロキャビンの名作RPG。第1弾はこれかな？

SHOP DATA

ビデオゲーム TOP5

SHOW UP! SHOW UP!

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

先日あったAOUショーでは各社から多くの新作が出展されてたのだ。毎回出入りの激しいこのコーナーも、またまた大きな波乱が起こるかな？

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	−	ターミネーター2	ミッドウェイ
2	−	F1エキゾーストノート	セガ
3	1	ストリートファイターII	カプコン
4	4	WWFレッスルフェルト	テクモ
5	−	餓狼伝説	SNK

★調査協力店●キャンディ東大阪●フレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・ハイ・ロサ

5 餓狼伝説

NEO・GEOのストIIタイプ格闘ゲーム。投げあり、ガードありでなかなかいいぞ。

1 ターミネーター2

NEW FACE!

いまだにロングラン上映中のT2がガンシューティングで登場だ

USER DATA

待望の新作ゲーム TOP20

COME ON! COME ON!

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

最近のゲームは大容量化とかで価格がドンドン上がってるみたいだけど、この春出るセガの「まじかる☆タルるートくん」はなんと3,880円という超低価格で発売されるのだ。メガドラソフトは比較的良心的な値段のゲームが多いけど、こうした方向性は今後も大切にしていってほしいよね。というわけで、今月も上位陣は安泰だ。来月はどうかな?

ゴールデンウィークについに始動か!?

1位 LUNAR THE SILVER STAR
ゲームアーツ/発売日未定/7,800円/RPG/CD

206 POINTS

発売日が延びてからCDユーザーをやきもきさせてるけど、どうやらゴールデンウィーク頃には遊べそう?しばし待て!

ついに発売されるクライマックス第2弾!

2位 (前回2位) シャイニング・フォース
セガ/3月20日発売予定/8,700円/RPG/12M、B・3

189 POINTS

期待のシャイニングシリーズ第2弾は初心者から楽しめるRPGだぞ。秘密のキャラもいるそうだから、じっくり遊ぼう。

しばらくは原作を読んでガマンかな?

3位 (前回3位) 聖魔伝説「3×3EYES」
セガ/発売日未定/価格未定/RPG/CD

66 POINTS

なかなか全貌が見えてこない3×3EYESだけど、本格的な画面を見せられるのはもう少し先みたい。期待して待とう。

本場モナコGP開催とともに発進だ!

4位 (前回4位) Ayrton Senna's スーパーモナコGP II
セガ/6月発売予定/価格未定/RAC/8M、B・B

46 POINTS

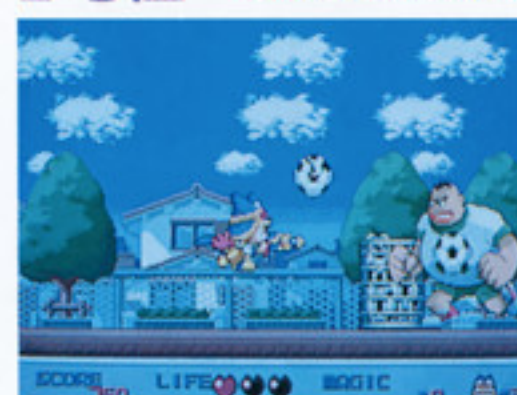
今月新しい画面を見れせるはずだったモナコIIだけど、都合により画面はお見せできなくなった。来月こそは見せるぞ。

あのホラーゲームの名作の続編がパワーアップして登場!

5位 (前回6位) スプラッターハウスPART2
ナムコ/発売日未定/価格未定/8M

34 POINTS

他機種版も好評だったスプラッターハウスが、メガドラだけのオリジナル続編となって登場するぞ。リックの悪夢が再び。

16位 まじかる☆タルるートくん

あのゲームフリーク製だけに、スゴイ凝りようだぞ。

17位 鋼鉄帝国

舞台設定がとってもシブイ本格シューティングだ。

順位	前回	ゲーム名/データ		POINT
6	13	コズミックファンタジーStorys	RIOT日本テレネット/3月下旬	30
7	19	電忍アレスタ	コンパイル/6月下旬	28
8	5	アリシア ドラグーン	ゲームアーツ/4月24日	25
9	—	A列車で行こうMD	セガ/4月3日	22
10	10	ダークウィザード~蘇りし闇の魔導士~	セガ/7月下旬	20
11	11	サンダープロレスリング列伝	ヒューマン/3月27日	19
12	9	ターボアウトラン	セガ/3月27日	18
13	16	ザ・スーパー忍2	セガ/発売日未定	17
14	—	ゆみみみっくす	ゲームアーツ/発売日未定	16
15	—	アイル・ロード	ウルフチーム/3月27日	15
16	—	まじかる☆タルるートくん	セガ/4月24日	14
17	—	鋼鉄帝国	ホット・ビィ/3月13日	12
18	18	F-1コンストラクターズ(仮)	セガ/発売日未定	10
19	15	チェルノブ	データイースト/発売日未定	8
20	20	ライズ オブ ザ ドラゴン	セガ/発売日未定	6

※このポイントは2月号の読者アンケートハガキをもとに『BE・メガ』編集部で算出したものです。

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

メガドライブ MEGA DRIVE

タイトル	発売日	価格	データ
TOEJAM&EARL	3月13日	6,800円	セガ/ACT/8M
鋼鉄帝国	3月13日	7,800円	ホット・ビィ/SHT/8M
シャイニング・フォース	3月20日	8,700円	セガ/RPG/12M+B・B
ArtALIVE	3月27日	3,800円	セガ/ETC/2M
ピットファイター	3月27日	7,800円	テンゲン/ACT/8M
ターボアウトラン	3月27日	6,000円	セガ/RAC/4M
ストームロード	3月27日	6,800円	マイクロワールド/ACT/4M
サンダープロレスリング列伝	3月27日	7,400円	ヒューマン/SPT/4M
シャドー・オブ・ザ・ビースト/魔性の掟	3月27日	8,800円	ビクター音産/ACT/8M
スライムワールド	3月27日	6,800円	マイクロワールド/ACT/4M
アイル・ロード	3月27日	7,800円	ウルフチーム/RPG/CD
コズミックファンタジーストーリーズ	3月下旬	7,800円	RIOT日本テレネット/RPG/CD
魔法の少女シルキーリップ	3月下旬	7,400円	RIOT日本テレネット/RPG/CD
デスブリンガー秘められた紋章	3月下旬	7,400円	RIOT日本テレネット/RPG/CD
A列車で行こうMD	4月3日	6,800円	セガ/SLG/4M+B・B
アリシア ドラグーン	4月24日	7,800円	ゲームアーツ/SHT/8M
まじかる☆タルるートくん	4月24日	3,880円	セガ/ACT/4M
大航海時代	4月29日	11,800円	光栄/RPG+SLG/8M/B・B
中嶋悟F1 HERO MD	4月下旬	7,800円	バリエ/RAC/8M
デトネイター・オーガン	4月下旬	未定	ホット・ビィ/ADV/CD
バッドオーメン	4月予定	6,800円	ホット・ビィ/ACT/4M
グランドスラム	4月予定	6,800円	日本テレネット/SPT/4M
シーザーの野望II	4月予定	8,800円	マイクロネット/SLG/8M+B・B
カメレオンキッド	5月29日	未定	セガ/ACT/8M
クイズスクランブルスペシャル	5月予定	未定	セガ/TAB/CD
ツインクルテール	6月26日	7,800円	WAS/SHT/8M
デビッドロンソンバスケットボール	6月29日	未定	セガ/SPT
電忍アレスタ	6月下旬	未定	コンパイル/SHT/CD
Ayrton Senna'sスーパーモナコGPII	6月予定	未定	セガ/RAC/8M+B・B
ひょっこりひょうたん島	6月予定	未定	セガ/TAB/4M
スピードボール2	6月予定	6,800円	CSK総研/SPT/4M
闘技王 キング・コロッサス	6月予定	未定	セガ/RPG/4M
魔天の創滅	6月予定	8,700円	講談社総研/RPG/8M+B・B
ライズ オブ ザ ドラゴン	6月予定	未定	セガ/ADV/CD
ワンダードッグ	6月予定	未定	ビクター音産/ACT/CD
炎の闘球児ドッジ弾平	7月10日	未定	セガ/SPT
キングサーモン	7月17日	6,800円	ホット・ビィ/SLG/4M
笑ゥせぇるすまん	7月予定	未定	セガ/ADV/CD
ダークウィザード〜蘇りし闇の魔導士	7月下旬	未定	セガ/RPG/CD
BURAI八玉の勇士	7月下旬	未定	セガ/RPG/CD
天空烈伝武蔵(仮)	7月下旬	未定	KANEKO/ACT/8M
GODS	7月予定	未定	ピーシーエム・コンプリート/PUZ/8M+B・B
熱血高校ドッヂボール部サッカー編	7月予定	未定	パルソフト/SPT/4M
修羅の門	7月予定	未定	セガ/SLG/8M
アフターバーナーIII	8月予定	未定	CSK総研/SHT/CD
プロ野球'92(仮)	8月予定	未定	セガ/SPT/ CD
ペーパーボーイ	初夏予定	6,800円	テンゲン/ACT/4M
グレイランサー	初夏予定	未定	メサイヤ/SHT/8M
ランパート	今夏予定	6,800円	テンゲン/SLG/4M
アルスラーン戦記	今夏予定	未定	ヒューマン/RPG/CD
ココロン	今夏予定	未定	シュールド・ウェーブ/ACT/CD
ノスタルジアII(仮)	今夏予定	未定	シュールド・ウェーブ/ADV/CD
ヴィクセン357(仮)	今夏予定	未定	メサイヤSLG/8M
聖魔伝説「3×3EYES」	10月下旬	未定	セガ/RPG/CD
ウイングコマンダー(仮)	10月予定	未定	セガ/SLG/CD
シムアース	11月予定	未定	セガ/SLG/CD
テラフォーミング	今秋予定	未定	パック・イン・ビデオ/SHT/CD
スティールタロンズ	今秋予定	未定	テンゲン/SHT
ロードライアット	今秋予定	未定	テンゲン/RAC
スウィッチ	12月予定	未定	セガ/CD
アスリート	年末予定	未定	KANEKO/ACT/8M
LUNAR THE SILVER STAR	未定	7,800円	ゲームアーツ/RPG/CD
THUNDER FORCEIV(仮)	未定	未定	テクノソフト/SHT/8M
サイドポケット	未定	未定	データイースト/SPT/8M
ダイナブラザーズ	未定	未定	CSK総研/SLG/8M
封神演義	未定	未定	ビクター音産/RPG/CD
チェルノブ	未定	未定	データイースト/ACT/8M
バトルスマッシュ(仮)	未定	未定	KANEKO/SPT/4M
スプラッターハウスPART2	未定	未定	ナムコ/ACT/8M
忍者外伝	未定	未定	セガ/ACT/4M
ゆみみみっくす	未定	未定	ゲームアーツ/ADV/CD
Cal.50(キャリバーフィフティ)	未定	8,300円	ビスコ/SHT/8M
ザ・スーパー忍2	未定	未定	セガ/ACT
アルテイン	未定	未定	トレコ/SHT/8M
プリンス・オブ・ペルシャ	未定	未定	ビクター音産/ACT/CD
レミングス	未定	未定	サン電子/PUZ/8M
スラップファイトMD	未定	未定	東亜プラン/SHT/8M
パワードリフト	未定	未定	電波新聞社/RAC/CD
F-1コンストラクターズ(仮)	未定	未定	セガ/SLG
ニンジャウォリアーズ	未定	未定	タイトー/ACT
新・覇邪の封印	未定	未定	工画堂スタジオ/RPG/CD
シュヴァルツシルト	未定	未定	工画堂スタジオ/SLG/CD
ワールドラリー(仮)	未定	未定	ビスコ/RAC/CD

ゲームギア GAME GEAR

タイトル	発売日	価格	データ
ファンタシースターアドベンチャー	3月13日	3,500円	セガ/ADV/1M
エイリアンシンドローム	3月19日	4,500円	シムス/ACT/1M
バスターボール	3月20日	3,800円	リバーヒルソフト/SPT/1M
モンスターワールドII	3月27日	3,800円	セガ/ACT/2M
HYPERプロ野球92	4月24日	3,500円	セガ/SPT/1M
ぎゅわんぶらあ自己中心派	5月29日	3,800円	セガ/TAB/2M
ひょっこりひょうたん島	5月予定	3,500円	セガ/ACT/1M
エアリアルアサルト	5月予定	3,500円	セガ/SHT
ファンタシースター外伝	7月10日	未定	セガ/RPG/2M+B・B
Ayrton Senna'sスーパーモナコGPII	7月予定	未定	セガ/RAC/2M
シャダム戦記(仮)	7月予定	未定	セガ/RPG/2M+B・B
S&D外伝	7月予定	未定	セガ/RPG
フロッガー	未定	未定	セガ/ACT/1M
テニス(仮)	未定	未定	セガ/SPT
エイリアンストーム	未定	未定	セガ/ACT
ボナンザブラザーズ	未定	未定	セガ/ACT
アレックスキッド(仮)	未定	未定	セガ/ACT
パズルX(仮)	未定	未定	セガ/PUZ
ミステリー(仮)	未定	未定	セガ/ADV

BE・メガ編集部チェーック!!

MEGA-CD一体型機WONDERMEGAの登場や、「THUNDER FORCEIV」の始動など、今月はひそかに噂になっていたことがドーンと表沙汰になってきたけど、まだ他にも陰でうごめいている動きもあるのだ。まず近いところでは、キャラクターゲームで有名な某大手メーカーが新規参入メーカーとして来そうな気配が……。しかも用意されてるソフトが、もしかすると初期ユーザーにはなじみの深いはずの「アレ」という噂もあるのだ……。また動向の気になるセガ・ファルコムもあっと驚かせてくれる企画が進んでいる模様だ。両者とも公表される日は近い?

ACT:アクション/SHT:シューティング/RPG:ロールプレイング/ADV:アドベンチャー/SLG:シミュレーション/SPT:スポーツ/RAC:レース:PUZ:パズル/TAB:テーブル
ARPG:アクションロールプレイング/PIN:ピンボール/ETC:その他/B・B:バッテリーバックアップつき

ソフトメーカー伝言板

セガ・エンタープライゼス

3月20日に待望の「シャイニング・フォース」が発売になります。とにかく、このゲームはオモシロイ〃 新しいRPGの方向性を示した大作です。思う存分、楽しんでください。また、他にも業務用移植「ターボアウトラン」、楽しい異色ゲーム「トージャム＆アール」、グラフィック・ソフト「Art　ALIVE」など多彩なソフトで期待に応えます。

ホット・ビィ

超期待の新作「鋼鉄帝国」がいよいよ発売されます。この作品は18～19世紀の人々が想像していた未来をモチーフにしていて、飛びそうで飛ばなかった飛行戦車や陸上戦艦等、現代から見ると不思議な兵器や乗り物が続々登場する、リアルタッチシューティングゲームです。発売は3月13日で価格は7,800円。もうちょっと待っててね／

テンゲン

「残虐行為手当」「タフすぎてソンはない」「パワードラッグ」などあの超名作大ヒット格闘ゲーム、「ピットファイター」が3月27日ついに発売だ／ メガドライブのパレット数では不可能といわれたデジタイズ画像を見事に実現、画面狭しと大暴れだ／ もちろん2P同時プレイ・対戦ありーの、日英切り替えで受験勉強にも／

ウルフチーム

♪春なのに～♪なんて、やけにセンチになってしまいたくなる卒業シーズン。私の場合、卒業式当日よりもその後の春休みにドッと淋しさがよせてきたけど、みんなはどうかしら、？ 世の中は別れの季節だけどゲーム業界では、新しいゲームが目白押し。ウルフ・チームのメガCD新作、「アイル・ロード」の発売日も近づいて来てますよ／　(こもも)

RIOT日本テレネット

MEGA-CDソフトの開発もいよいよ大ヅメ／ みんなも心待ちにしていてくださいね。でも「コズミック」がちょっと遅れてしまったので、この場をお借りしてあやまります。「ゴメンなさい／」

そのかわり、より良いものをみなさんにお届けできると思いますので、もうちょっとお待ちくださいませませ。(たかを)

ビクター音産

ビクター音産の参入第1弾「シャドー・オブ・ザ・ビースト／魔性の掟」が、やっと完成のはこびとなりました。皆さん一緒に喜んでやってください。万歳／

このゲームは、なんといっても絵の美しさと、壮絶なアクションがウリ。なんてったって、世界中のゲーム・ファンが、迫力満点なシーンに感動の声を上げたほど。絶対に遊んでほしい1本がこれです。

リバーヒルソフト

毎度おなじみ、リバーヒルソフト今月の自信作どうするどうするのコーナー／ 今月は、「バスターボール」略してBB。「もみじまんじゅう／」といえばB＆Bである、もう。とにかく、未来型バトルアクションスポーツゲームのバスターボールが今月の自信作どうするどうする、なのである。みんなで買いましょ、マジでマジで／ なのである。

シムス

シムスでは3月末くらいに、新作発表会を行うこととなりました。今年発売予定のCDソフトを2作とROMソフトを数点発表いたします。内容に関してはそのときまでのお楽しみですが、絶対みなさんのご希望に応えられる内容のソフトを出していきます。

〝ヴァイ〟この言葉を覚えていてください。きっと何かが始まります。

テクノソフト

皆様大変お待たせいたしました／ テクノソフトからサンダーフォースシリーズ最新作「サンダーフォースⅣ(仮称)」がいよいよ登場します。今回は大容量8メガROMを採用し、大幅にスケールアップ〃 定評あるグラフィックやサウンドは一段とクオリティアップ、開発も快調に進行中です。新たな戦いを予感させる、「サンダフォースⅣ」に乞うご期待〃

KANEKO

今年のKANEKOは、いままでとちょっと違うぞ／ 製作ラインも増して開発に力を入れているのだ。

それに今年は、SFCでもソフトを出すので、期待してほしい。それとみんなが期待しているメガCDの「スーパーギャルズパニック」は、年内の発売がちょっと難しい。来年中には、出したいと思っているのでしばらく待っていてほしい。

データイースト

多額な報酬と引き換えにどんなに危険な仕事でも引き受ける物騒な男たち……「クルードバスター」は好評発売中／ 画面にある物は鉄柱だろうと戦車だろうとナンでもカンでも持ち上げろ／ 投げ飛ばせ〃 この豪快さは見てて痛快／ やって爽快〃 おまけに2人同時プレイもOK〃 業務用を知っている人はもちろん、そうでない人？もぜひどうぞ〃

ヒューマン

いやー、やっと「アルスラーン戦記」の画面写真が紹介できました。今回紹介したのはほんの少しだけど、すごくカッコいいでしょう。今後も新しい画面ができたら、どんどん公開していくからね。発売はまだちょっとわからないけど、夏頃にはみんなに遊んでもらいたいね。劇場のほうでも2が公開されるし。とにかく楽しみにしてください。　(茶々丸)

シュールド・ウェーブ

いやー、BEメガ3月号の読者レースで、「ノスタルジア1907」が、初登場でいきなり4位。皆さんの熱い声援のおかげです。続編の「ノスタルジアII」は快調に進んでいます。ここだけの話ですが、IIは現代の設定です。もちろん今回もマルチエンディングで、声も飛ばせて、セーブもできます。元祖メガCD本舗、〝シュールド・ウェーブ屋〟にご期待ください。

データウエスト

メガドラユーザーの皆さん、はじめまして。データウエストともうします。パソコン等でCD-ROMのソフトをやってます。今回はMEGA-CDに参入しようという事で、業界一といわれる我々のCD-ROM技術を生かしたゲームを作ろうと、スタッフ一同やる気満々です。第1作目のタイトルは近々発表しますので皆さん期待して下さい。よろしく／

★このページは各ソフトメーカーさんに発売間近のソフトのPRや今後の戦略などを大マジメに(?)言ってもらうためのページです。うちにも言わせろ／ というメーカーさんがいらっしゃったら、ドンドン『BE・メガ』編集部まで言ってきてくださいね。

BE MEGA DOG RACE IS VERY USEFUL FOR BUYING NEW RELEASE MD CD G.G. SOFT

お買い得一本勝負

BEメガドッグレース

	1枠	2枠	3枠
発売日	3月13日発売	3月20日発売	4月3日発売
タイトル	トージャム＆アール	シャイニング・フォース	A列車で行こうMD
データ	セガ/6,800円/ACT/8M	セガ/8,700円/RPG/12M、B・3	セガ/6,800円/SLG/4M、B・4
解説	ジェネシス版で人気が出たトージャムとアールが活躍するファンキーなコミカルアクション。墜落した惑星で宇宙船のパーツを探せ。	あのクライマックスが放つ大作RPGシャイニングシリーズの第2弾。ルーンファウスト軍の侵攻に対し光の軍勢が敢然と立ち上がる。	パソコンで出ていた同名ゲームのPART1を忠実に移植。19世紀の大陸横断鉄道会社を経営し、1年以内に大統領別邸まで線路を敷け。
平均オッズ	7.25	7.75	5.0
岡田真弓 就職を前に、私もいよいよ今月で本誌を引退する運びとあいなりました。なにせド素人なもので、いままで皆様には散々ご迷惑をおかけ致しましたが、迷惑ついでに最後の14枠評価にじっくりおつき合い下さいませ。	まだ3月だけど、今年のヘンなゲーム大賞(?)はコレに決まりでしょう。ゲーム自体はあまりどうってことないんだけど、キャラの動きや合成音声、その他もろもろの独特な雰囲気は捨て難い。グラフィックとサウンドの大胆かつ洗練されたセンスも特筆に値するよ。 **7**	スケールはS&Dより格段に大きくなったし、演出も豪華。このあたりはさすが12メガといったところ。わりとテンポよく先へ進めるけど、ちょっと一回の戦闘に時間がかかって、全体の流れをさえぎってる感じがあるな。でも、経験値関係の細かい配慮は嬉しいね。 **8**	日本的に進化したシムシティーという感じのゲーム。深く考えずに行動するとあとでひどい目にあうっていうのに、展開はしっかりリアルタイムで、操作もかなりめんどくさい。これは慣れるまでが一苦労かもね。これでは、あまり初心者にはおすすめできないなあ。 **6**
OLIX光治 毎回テクノだハウスだとぬかしている私も、たまにはフツーの曲も聞く。というわけで、最近気に入っているのがLushというイギリスのギターバンド。ボーカルの女の子はかわいいし、音もすごく気持ちいいぞ。	日本にはない、イカしたセンスが好き。ゲーム自体はありきたりなんだけど、キャラクターはヘンだし、音楽はノリがいいし、とにかく全体的にテンポがいい。しかもサウンドテストで、お手軽ヒップホップまでできちゃうという気持ちよさ。イロモノ好きはYo Check!! **8**	すでにこの系統のSLGぽいゲームは出ているのでこれといった斬新さは感じなかった。前作とストーリー的つながりは直接ないから誰でもすぐに遊べるけど、戦闘自体がメインのイベントみたいで全体的にやや単調な気もする。あと敵の行動も戦略的ではないのでは。 **7**	パソコン版は大ヒットしたが、移植のデキはイマイチ。操作性が悪いこと、グラフィックがどこか古くさいことが、悪いイメージにつながっていると思う。イベントなども少なくて、いま見ると単調な気もする。アクション性が強いので、この操作性の悪さは痛い。 **4**
超人バロムI バロローム！ ムムッ？ ムッ、今月はちゃんと変身できてるけど、どうも調子が悪いぞ？ こいつは無理して変身したせいか？ いまにも変身が解けそうだぜ。うぉ一、早くMEGA-CDにソフトをドンドン出してくれ。	最初見たときはどんなゲームかと思ったのだが、グラフィックから何からやたらファンキー。BGMもスクラッチなんか入ってて、ノリがいい。細かいところで笑える演出がプレイ欲をそそるぞ。マップが広くて時間がかかるのが×。B・Bかパスワードにしてほしかったぜ。 **7**	RPGともSLGともいえないどっちつかずのシステムのせいか、どうも中途半端な気がする。せっかくの大容量も、戦闘グラフィックにほとんど費やされていて、肝心のシナリオもありがちかな？ ただしキャラの個性は◎。好みの軍団を編成するのは楽しいけどなぁ。 **7**	その昔FM-7という古えのパソコンでかなりハマったので期待していたのだが……とにかく操作性が悪い。もともとテンキー操作なのでどうかと思ったけどやっぱテンキーでやってこそがA列車であると実感させられた。もとのゲームはけっこう面白いのに、残念。 **5**
ジャムおじさん 最近スーファミの「ゼルダの伝説」をやってみたけどさすがに面白い。おじさんとしては、メガドラに頑張ってほしいんだけど、やっぱりこういう理屈抜きに楽しいゲームがないとね。今年の大作ははたして何かな。	アメリカで大ヒットしたオリジナルキャラのゲームだね。第一印象は日本人の感覚からすると受けつけないものがあるかもしれないけど、いきなりフラダンスをするキャラとかを見てると、ミョーに楽しめたりする。夜中にニヤニヤしながら気ばらしに遊ぶにはいいかも。 **7**	雰囲気はドラクエぽい感じがしたけど、ゲーム慣れした人はまったくの一本道だとか、後半の卑怯なくらい強い敵とかいろいろ不満をいいたくなるかもしれないね。でも、ついやりたくなる中毒性は初心者ユーザー獲得になるはず。賛否があると思うけど僕は支持したい。 **9**	ゲーム自体はパソコン版に忠実でいいのだが、パッドでやるにはかなり無理があるように思う。ゲームは次々進むのに、線路の敷設がリアルタイムで正確さも要求されるのはキツイよね。パソコン版はすでにII、IIIと出てるんだから、そっちの移植がよかったのでは？ **5**

4枠

3月27日発売

ピットファイター

テンゲン/7,800円/ACT/8M

実写取り込み格闘が話題をよんだアタリのアーケードゲームの移植。バズ、カトー、タイがマスクドウォリアーに挑む。2人同時参加可。

平均オッズ 7.0

キャラが小さいからチマチマした感じになっちゃってるけど、さすがにリアルなだけあって、本物の人間をミニチュアにして闘わせているような不気味さがある。とくに血の吹き出るところなんか、派手さがないだけに生々しい。こういうのはちょっと趣味じゃないな。 **6**

アタリゲームズのアーケード版を移植したもの。移植のデキは、なかなかよい。ちゃんと「残虐行為手当」もあるし、ツボもバッチリ押えられている(笑)。格闘技ゲームの中では異色の存在だけど、おかしな日本語とミョーな取り込み画像が楽しめるのはこのゲームだけ。 **7**

非常にカルトな格闘ゲーム。アーケード版よりもキャラが小さくなって迫力に欠けるが、フィールドが広い分スピードとゲーム性が向上してる。普通の格闘ゲームとはちょっと感覚が違うので戸惑うかもしれないな。操作性がチョイと悪いのは難だが、通好みだ。 **7**

スーファミの「ファイナルファイト」などに比べるとキャラがチマチマしてる感じがするけど、実写取り込み画像のおかげで本場アメリカの生々しい雰囲気がうまく出てるね。2人のほうが楽しいけど、ときどきわけがわからなくなるのは欠点かな。格闘ファンにはいいよ。 **8**

5枠

3月27日発売

ターボアウトラン

セガ/6,000円/RAC/4M

人気体感ゲームの続編を移植。ニューヨークからL.A(ロサンゼルス)までの全15コースを時間内に駆け抜けろ。チューンナップとターボが決め手だ。

平均オッズ 5.5

とくに悪いできではないものの、前作「アウトラン」と比べるとどうも粗さが目立っちゃうんだよね。とはいえ、ターボエンジンやライバル車など、ユニークな新要素もいっぱいあるから、けっこう楽しめると思うよ。余計な先入観を持たずに遊ぶのが賢明じゃないかな。 **7**

去年発売された「アウトラン」が、素晴らしいデキだったので期待してたけど、まるでアミガなどで発売されているゲームを見ているようで、残念な移植になってる。「アウトラン」があれだけの完成度だったことを考えるとファンとしては、納得がいかない気がする。 **5**

道はカクカク曲がるし、障害物の描き変えもマークIII並に粗い。スピード感はそこそこあることはあるが、無理矢理4メガに詰めこんだ印象が強い。せっかくの体感ゲームシリーズなんだから、もう少しがんばってほしかったぜ。「アウトラン」のあとだけにツライな。 **4**

「アウトラン」に比べると全体的にすべての面でパワーダウンしてしまっている。当り判定が大ざっぱなのはアーケードどおりだとしても、美しいはずのアップダウンや雨の表現はマークIII並。遊べばそこそこ楽しいけど、やっぱり残念だね。でもなんで4メガなの? **6**

6枠

3月27日発売

スライムワールド

マイクロワールド/6,800円/ACT/4M

リンクスの同名アクションの移植。星全体がスライムでできた謎の惑星を探索し、宝石を集めろ。体全体が緑になるとアウトだぞ。

平均オッズ 5.25

洋モノの宿命か、操作性はあまりよくない。冒険の舞台が洞窟の中ばかりというのも、ちょっと気が滅入ってくるよね。でも、何となく指先にヌルヌルした感触が伝わってくるような気持ち悪さには、なぜか不思議な魅力がある。水溜まりで体を洗う主人公はユーモラス。 **6**

リンクス版のように、8人で同時に遊んだりはできないものの、あの独特の雰囲気は十分味わえる。2人で同時に遊ぶこともできるしね。モンスターを倒したときのスプラッター描写もよい。気持ち悪いものが好きな人は、気に入るかも。まさに海外ゲームな感じだぞ。 **7**

スクロールがキャラについてまわるし、画面がずっと緑なので長く続けると目がえらく疲れる。ただ淡々とだだっ広い迷路の中を進むという行為になりがちなので、好みもまっぷたつに分かれるはず。どうせならもっとハデめの海外ものを移植してほしいところだぜ。 **3**

リンクス版の移植だけど、たまに無理に近いシチュエーションが強要されたりして不快感が残ったりするね。海外の移植ものだからしかたないけど、もっとキャラのオチャメな行動とかを全面に押し出してもよかったのでは? 全体的に静かで単調だし時代的にも古い。 **5**

7枠

3月27日発売

サンダープロレスリング列伝

ヒューマン/7,400円/SPT/4M

ヒューマンお得意のプロレスゲームがついにメガドラにも登場。12人の個性的なレスラーから1人を選び、なみいる強敵たちと闘え。

平均オッズ 5.25

私の腕のせいかもしれないけど、マイキャラがなかなか思い通りに動いてくれないんだよね。技を仕掛けるタイミングも難しいような気がする。あと、画面の色調が暗くて、キャラも少し小さめだから、地味な印象を受けてしまう。全体的にもっと華やかさがほしかった。 **6**

ヒューマンのプロレスゲームは、完成度が高くてどれもマニアに定評があるけど、これに関しては操作性の悪さがちょっと気になった。他のに比べてこのサンプロ列伝は全体的に技も地味になっているので、一連のシリーズのファンも不満を感じるはず。選手もイマイチ。 **6**

PC、スーファミと発売、そして遂にメガドラ版発売!と期待してたのだがどうしたことか。グラフィックはファミコン並、レスラーも12人しかいない。最近出たスーファミ版は技や選手が多彩でよくできていただけに、メガドラ版を待ってたファンとしては残念。う~む。 **4**

期待してるユーザーも多いヒューマンのプロレスだけど、選手の数の少なさが気になるし、登場選手たちも誰がモデルかわかりのにくいのも残念だ。肝心の技のほうも当り判定に釈然としないものがあったり、何が起こったのかわからないこともある。全体的に地味。 **5**

8枠

3月27日発売

ArtALIVE

セガ/3,800円/ETC/2M

メガドラ初のお絵描きソフトが登場。自分で自由に絵が描けるモードの他、スタンプツールやアニメツールなどもあり、機能も多彩。

平均オッズ 5.5

いわゆるお絵描きソフト。意外に多機能で、けっこういろいろなことをして楽しめる。でもこういうソフトを出すんだったらやっぱりマウスやタブレットも出してほしいな。それに、せっかく絵を完成させても、それをセーブできないというのはあまりにむなしすぎる。 6

私の家には、その昔マークIIIで発売されていたお絵描きソフト「テレビおえかき」があるが、静止画だったため、結局ほとんど遊ばなかった。その点このソフトは、簡単なアニメーションもできてしまうのがいい。サンプルでソニックが入っているのもポイントかな。 5

ゲーム以外のこういったソフトを出すという姿勢は好ましいが、肝心の内容が子供用のお絵描き玩具をマシにした程度じゃしょうがない気がする。どうせなら、機能を充実させたうえで、バックアップつきの本格的なグラフィックツールにしてくれないと、用途に困るぜ。 5

内容的にはエアブラシやスタンプ機能などがあってなかなか充実しているんだけど、購買意欲をくすぐるほどじゃないのは残念だね。どうせなら、入ってる絵の数をいっぱい増やしてセガキャラクター名鑑ぽく仕立てたりすればもっと違ったかも。安いのはいいけどね。 6

9枠

3月27日発売

シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟

ビクター音産/8,800円/ACT/8M

海外アクションゲーム界で話題を呼んだゲームの移植。醜い野獣にさせられたディーノが元の姿に戻るためビーストを倒す旅に出る。

平均オッズ 5.75

謎や仕掛けが意地悪で、アクションの難易度もかなり高い。生半可な心構えじゃ、とてもクリアできそうにないな。グラフィックは看板に偽りなしのスゴさがあるけど、肝心の動きのほうが迫力不足なのは残念。どうも殴ったり蹴ったりしてる実感がもてないんだよね。 6

イギリスのアミガ野郎がハマりまくった人気ゲームなんだけど、どうも日本人には合わないらしい。なにしろ難しいし、微妙な操作を要求されるので、爽快感に乏しい。ただしグラフィックはすごいぞ。でもできれば日本人向けにバランスをアレンジしてほしかった。 5

グラフィックはピカイチ。しかしアミガ版ほどの音楽は期待しないように。海外ゲームはゲーム性が悪いものが多いけど、これもアミガ版通りゲームバランスが悪い。やり直しが効かない難易度の高さにはかなり腹が立つはず。ま、もとからこうだからしかたないか？ 5

多重スクロール画面のつなぎめがわからないほどなめらかなのは特筆に値するし、各所のグラフィックもなかなかいい。だけど最初の城から行く方向がわからず、目的や弱点がわかりにくいのはキツイ。広いマップを覚えるのが先決だけどコンティニューなしも困った。 7

10枠

3月下旬発売予定

コズミック・ファンタジー Stories

RIOT日本テレネット/7,800円/RPG/CD

PCエンジンCD-ROM²で人気だったRPGの1と2を1本にしてリメイク。コズミックハンターのユウとバンが各シナリオで活躍する。

平均オッズ 7.0

ビジュアルシーンはかなりの高レベル。動きも滑らかだしね。ゲーム本編のグラフィックもこの調子だとよかったんだけどな。あと、キャラがどうもアカ抜けてないのと、たまにひとりよがりっぽいギャグがあるのは気になる。こういうのが好きな人にはいいだろうけど。 7

PCエンジン版よりも楽しい。戦闘シーンになっても、ディスクアクセスの時間が気にならないのはいい。さらに2本分が1本の値段で楽しめるんだから、理屈抜きにおトク。絵もあまりマニアックじゃないし、キャラクターも面白いぞ。もんもの変身シーンは笑える。 7

とにかく戦闘時のアクセスが速いのには驚いた。またビジュアルシーンもいままで出てるMEGA-CDのRPGと比べるとだいぶよくできてると思う。けど、このタイプのRPGには飽きた気もするな。ま、そうじゃない人なら問題ないけどね。あと新オープニングはイカスぜ。 6

PC版の人気作2本を1本にまとめて出してくれるのは、まだプレイしたことのないMEGA-CDユーザーにはうってつけの企画だと思う。とくにアニメや戦闘シーンはPC版よりよくできてて嬉しいね。でもRPG部分で古さを隠しきれず、足を引っ張ってるのは残念。 8

11枠

3月13日発売

ファンタシースター アドベンチャー

セガ/3,500円/ADV/1M

ファンおなじみのパルマ、モタビア、デゾリス星のファンタシースターワールドを舞台に、ミラー博士の発明品をめぐる冒険が始まる。

平均オッズ 5.5

雰囲気やキャラはPSII（ファンタシースター）っぽい。個人的な好みからいうと、元祖PSの線で作ってほしかったところだけど。気合いを入れればすぐに解けちゃうし、それほど劇的な冒険があるわけでもないんだけど、本当に自分がPSの世界に入り込んだような感覚で楽しめるかもね。 6

ファンタシースターの世界を舞台にしたアドベンチャーだが、遊んだ感じは「星を探して」というマークIIIのゲームっぽい。キャラクターからの反応が、機械的でやや少ない気がするけど、最近はアドベンチャーが貴重になっているので、ファンにはうれしい1本かな。 5

ゲーム図書館版は絵の少なさを気の利いた文章でフォローしていたのに対し、こっちは絵が多いぶん展開がちょっとそっけない気がする。アイテムを入手しては他の場所で交換・使用して話を進める、古いタイプのADVだし、PSの設定におんぶしている感じだ。 6

サイコロを使った戦闘とかはゲーム図書館ユーザー以外には目新しいかもしれないけど、全体的にひと昔前の古いアドベンチャーといった感じがする。シナリオはPSIIよりIをやった人向けっぽいけど、どうせなら人気キャラを使ってほしかったよね。少し単調かな。 5

12枠

3月19日発売

エイリアンシンドローム

シムス/4,500円/ACT/1M

5年前に出ていた同名アーケードゲームの移植。時限自爆装置が爆発する前に、輸送船内部に捕らわれた船員をエイリアンから救え。

平均オッズ 6.75

エイリアンのオドロオドロしさはGGでも健在。ザコキャラの動きはウネウネしてるし、ボスキャラはこんな小さな画面にもかかわらず、十分夢に出てきそうな迫力がある。難易度もまあまあで遊びやすいし、ちょっと暇ができた時にはもってこいという感じ。 **7**

懐かしいゲームの移植。マークIII版やファミコン版がすでに発売されているけど、それらの中では一番いい移植になっていると思う。曲とかバランスとかは違うけど、しっかり遊べる。ただ、やっぱり古いゲームだということは隠せないんじゃないかな。 **6**

通常面はタイニーだが、ボスの雰囲気と動きがうまく再現されている。武器が一部アレンジされたが、まるで別もの移植だったマークIII版と異なり、アーケード版に近づけようとした努力がうかがえる。しかしコンティニューの残り回数が表示されないのは不親切だぜ。 **7**

マスターシステム版の移植と思っていたら、全然別物に作り直してあったので意外だった。ゲームとしては緊迫した弾避けとかあるわけじゃないけど、ほどよくまとめられている作りには好感がもてる。下に落ちる背景に見にくい部分もあるけど、移植度は悪くないね。 **7**

13枠

3月20日発売

バスターボール

リバーヒルソフト/3,800円/SPT/1M

さまざまな仕掛がほどこされたフィールドを舞台に、近未来メカニカルフットボールサッカーが展開される。火の玉アタックで燃えろ。

平均オッズ 5.75

車を使った「レッスルボール」のようなゲーム。このままでもけっこう楽しめるんだけど、もう少し自分の思い通りに素早くマシンが動いてくれれば、さらに熱中できるゲームになったと思う。へたをするとロングパスの応酬だけでゲームが終わってしまうのは難かな。 **7**

どうもこのテのゲームが、最近は乱発されてるような気がする。このテというのは、「スピードボール」タイプってこと。このゲームでは車が題材になっていて、パスが重要になっているんだけど、結局大味な感じがして、元祖を超えるほどにはなってない気がする。残念。 **5**

キャラクターの動きが重くて、操作が思いどおりにいかないうえに、パス中心の試合展開もへんに単調になりがち。それに、表示される敵と味方が常に2機までなので「レッスルボール」のように選手が入り乱れる迫力や、殴り合う爽快さはあまりない。処理も重い。 **5**

「レッスルボール」ほどではないけど、1ボタン操作と対戦の熱中度はなかなかいい。だが、いかんせんフィールド部分が大きすぎて大味なパスプレイだけになりがちだ。コンピュータのバランスは悪くないけど、背景は少々寂しいかな。やっぱり対戦モードにつきる。 **6**

14枠

3月27日発売

モンスターワールドII ドラゴンの罠

セガ/3,800円/ACT/2M

おなじみのモンスターワールドシリーズの続編がGGで登場。前作の最後にドラゴンの呪いにかけられた少年ブックが再び旅立つ。

平均オッズ 7.5

きれいなグラフィックと、可愛く動くキャラがいいね。アクションのレベルが高いのはもちろん、ストーリーのほうもなかなか凝っていて、しょっぱなからずいぶん驚かされてしまう。でも、マップが結構広いわりに、パスワードの取れる機会が少ないんじゃないかな。 **7**

アーケード版「モンスターランド」の続編で、「モンスターランド」の最終面からゲームが始まる。前作で遊んだ人なら、懐かしさでつい熱中してしまうはず。ゲーム自体の完成度も高いし、曲なども前作の雰囲気が残っている。久々に遊べるアクションゲームだよ。 **7**

プレイ中に、自分がどこへ行けばいいのか把握しにくいときがあるが、メガドラで出してもいいぐらいの傑作。中盤では、自分の体を隠し扉で好きなものに変化させ、それぞれの特徴を利用した頭脳的攻略を要求されるのが楽しいぞ。軌道にのるまでは忍耐だけどね。 **8**

お金集めがちょっとつらいけど、アーケード版譲りのスピード感とRPG風の味つけがうまく受け継がれてていい。このシリーズもずいぶん長いから新鮮味はそれほどないけど、バランスのよさと画面の見やすさは評価したいね。パスワードが短く長持ちするのもマル。 **8**

BEメガ編集部

今月は注目作「シャイニング・フォース」が登場したけど、前作同様みんなのあいだでも賛否両論が出そうな雰囲気だね。オッズをみると、他では「トージャム」「ピットファイター」「コズミック」「MWII(モンスターワールド)」あたりが要チェックみたいだけど、各機種で粒揃いなのはいい傾向だね。来月も本数が多そうだぞ。

ソフト総評

手放しで絶賛するわけではないけど、何はともあれ「シャイニング・フォース」は要チェックでしょう。ヘンなゲームが好きな人には「トージャム&アール」がおすすめかな。今月はGGのほうもどれも遊べて豊作だよ。といったところで、そろそろ私は失礼することにします。長い間お世話になりました。

今月は発売本数も多いし、良質のソフトもたくさんある。まずメガドライブだと、1枠と6枠がイカス。ただし決して万人向けではないので、一度画面を見て、気に入った人だけ購入してほしい。万人向けとしては、やはり2枠。そして4枠、7枠なんかがオススメできると思う。MEGA-CDユーザーは10枠、GGユーザーは14枠もいいぞ。

やはりこの春話題の「シャイニング・フォース」が一番の焦点となるはずだが、エンディングまでいった感想はまた物議を出しそうだなってものにつきる。本文ではちょっとキツイことをいったけど、オレと反対の支持派意見もあるからね。とりあえずはみんなで試してほしいところだ。あと今月は7点以上はみんないいよ。

今月は本数も多く話題作も多かったけど、とりあえずは「シャイニング・フォース」を押さえたい。腰をすえればわりと早く終わっちゃうかもしれないけど、いろいろキャラを試したくなるシステムがいいね。その他MEGA-CDでは「コズミック」かな。GGでは「モンスターワールドII」。今月はこれらでじっくりいきたいね。

読者参加型企画

BE・メガ読者レース

Vol.13 JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

このコーナーはすべてのメガドラソフトを読者の方々に10段階で再評価(再評点)してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。
＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。
（今月号の締切は4月6日、消印有効です）。

オッズ表A

順位	前回	ソフト名	全投票平均
1	－	スーパーファンタジーゾーン	9.0238
2	－	天下布武　英雄たちの咆哮	9.0125
3	1	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	8.9649
4	2	アドバンスド大戦略ードイツ電撃作戦ー	8.9189
5	3	ラングリッサー	8.6294
6	－	信長の野望・武将風雲録	8.475
7	6	アイ ラブ！ ミッキーマウス！ ふしぎのお城大冒険	8.3617
8	7	ワンダーボーイV　モンスターワールドIII	8.3531
9	9	THUNDER FORCEIII	8.2845
10	8	ベアナックル	8.2635
11	10	レッスルボール	8.2529
12	5	乱世の覇者	8.2222
13	13	ふしぎの海のナディア	8.1774
14	14	ザ・スーパー忍	8.1653
15	11	スーパーモナコGP	8.1642
16	12	武者アレスタ	8.1492
17	15	スーパー大戦略	8.0938
18	－	三國志II	8.08
19	17	ぎゅわんぶらあ自己中心派　片山まさゆきの麻雀道場	8.0436
20	20	球界道中記	8.0274
21	18	スタークルーザー	8.0262
22	19	アウトラン	7.9972
23	31	アイラブドナルドダック　グルジア王の秘宝	7.9666
24	22	重装機兵レイノス	7.9107
25	21	シャイニング&ザ・ダクネス	7.9054
26	23	デビルクラッシュMD	7.8863
27	25	ジョー・モンタナ　フットボール	7.8768
28	26	バハムート戦記	7.8607
29	38	ゴールデンアックスII	7.8333
30	30	戦場の狼II	7.8224

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

オッズ表A寸評

まずは良質ソフトが集まるオッズ表Aだけど、今回4ページになった途端、いきなりトップのソニックが敗れるという大波乱が起こった。最近ソニック人気にやや陰りが出ていたとはいえ、いきなり「スーパーファンタジーゾーン」と「天下布武」の2本に敗れるとは誰が予想したであろう。今後の動向は要チェックだ。その他では「信長の野望」がなかなかの健闘といえる一方、「乱世の覇者」「アイラブドナルド」がちょっとランクを落としてるのも気になるかな。また「シャイダク」に続いて「アウトラン」が7点台に落ちたのと「ゴールデンアックスII」の上昇も注目だね。

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。
※緑字のソフトはMEGA-CD用ソフトです。

◎本命馬紹介

ついに無敵のソニックを破った本命が2本も登場！　カートリッジとCDの2本立てだ。

1着　前回ー　スーパーファンタジーゾーン

サン電子／'92・1・14　6,800円／SHT／8M

全投票平均点	9.0238
本誌の平均点	8.5

素晴らしいの一言につきる。旧作を見事にパロった敵や音楽といい、すべてがよくできてる。8Mなのにこの低価格も評価できる。欠点はパッケージの大きさのみ？（石川県・砂子雅人・21歳）ゲームバランス、サウンド、グラフィックなどどれをとってもファンタジーゾーンそのものといえるデキ。オマケの旧作BGMも本物そっくりで涙ものだ。ボスにややインパクトがないことや、やられると立ち直りがキビシイ部分はあるが、まさにユーザー必携のゲームだろう。（福岡県・箕田直紀・20歳）
★堂々の1位登場！　多彩な新兵器も試しがいがあるぞ。

2着　前回ー　天下布武　英雄たちの咆哮

ゲームアーツ／'91・12・28　7,800円／SLG／CD

全投票平均点	9.0125
本誌の平均点	8.0

なんといっても大河ドラマ並の豪華な実写オープニングがスゴイ。内容は「天下統一」を進化させたような感じだが、降伏大名になっても続行できたり、内政よりも領地拡大が楽しめるので、初心者にもとっつきやすいだろう。基本的に兵力重視なのと1人プレイのみなのは残念だが、買って損のない充実ぶりだと思う。（東京都・尾谷道明・19歳）ただ見ているだけの水軍戦はいただけないが、豊富な武将数、迫力満点の激突シーン、敵城を落とす戦略性などはいい。（千葉県・大竹洋二郎・21歳）
★満を持して出したソフトだけに何から何までスゴイぞ。

○対抗馬紹介

実力では本命に近い力をもつ「対抗馬」。今月は光栄シミュレーションの強力な2本だぞ。

6着　前回ー　信長の野望・武将風雲録

光栄／'91・12・19　11,800円／SLG/8M、B・1

全投票平均点	8.475
本誌の平均点	7.0

演出やサウンドはMDではトップクラス。やっててとても安心できるものがある。「天下布武」と違って難易度設定もあるので、少し変わった武将でできるのもよい。処理速度はMD戦国SLGでNo.1だと思う。（京都府・宮川憲二・22歳）とにかくコンピュータの思考速度が驚くほど速い！　実力モードでやると「桶狭間の合戦」などのイベントが起こるのも嬉しい。（東京都・相島弘光・17歳）新しく入った文化の要素はあまり意味がないし、同じ顔をした武将が多いぞ。（広島県・長野責之・16歳）
★思考時間の速さと移植度は満足。でも価格が難かな？

18着　前回ー　三國志II

光栄／'91・12・26　14,800円／SLG/8M、B・1

全投票平均点	8.08
本誌の平均点	7.0

画面はなかなかきれいで見やすく音楽も悪くないが、戦闘時の音楽は迫力に欠けるものがある。多人数でやると1人あたりの待ち時間も長くて困る。内容的にはだいたい言うことなしだけど、値段が高すぎるぞ。（北海道・藤田真司・17歳）面白いんだけど、初心者を引き込む配慮に欠けているように思う。説明書も説明不足。グラフィックや効果音が弱く、領地も色分けされていないので、全体的にパソコンの縮小版、スーファミのそのまた縮小版といった感じだ。（宮城県・加藤正美・16歳）
★少々画面が見劣りするけど、面白さはそのままだぞ。

●その他欄外

見た目はかわいいけど、やってみると……といったソフトの代表格たちかな？

126着　前回117着　モンスターレア

セガ／'90・12・22　6,000円／ACT/4M

読者	5.7323
本誌	5.75

2人同時でアクションとシューティング面が交互に楽しめるうえ、アクション面のザコの動きに個性が感じられるのはいい。だが、シューティング面は動きが重いし個性もない。全体的にまあまあかな。（岡山県・灰本哲也・21歳）

133着　前回127着　ニュージーランドストーリー

タイトー／'90・3・3　6,800円／ACT/4M

読者	5.4296
本誌	7.25

最近のタイトー作品とはひと味違うかわいいキャラやサウンドは、まさに女性向きのゲームと思うが、最初から超ムズかしすぎる。エンディングもほのぼのしてて無難にまとまっているだけに残念だ。（千葉県・横川孝満・17歳）

【場外馬券場I】まずは恒例のオッズ予想ゲームだけど、前回初登場した「ゴールデンアックスII」のオッズは7.6363だった（初登場時）。近似者が多かったこの予想で一番近かったのは東京都の西山勝くんだった（7.6354）。ソフト1本送るぞ。

オッズ表B

※当オッズ表には基本的にすべてのメガドラソフトを載せていますが、オッズ表に登場するまで（10票集まるまで）に時間のかかるソフトも一部あります。ご了承ください。

順位	前回	ソフト名	全投票平均
31	28	レンタヒーロー	7.8181
32	27	鮫！鮫！鮫！	7.8129
33	34	忍者武雷伝説	7.8085
34	29	マスター・オブ・モンスターズ	7.7405
35	32	ソーサリアン	7.6946
36	33	ゴールデンアックス	7.6811
37	—	太平記	7.6666
38	4	ノスタルジア1907	7.6623
39	58	ワンダラーズ　フロム　イース	7.6617
40	36	コラムス	7.6483
41	35	アフターバーナーII	7.6397
42	40	ファンタシースターII　還らざる時の終わりに	7.6397
43	37	ダライアスII	7.6261
44	39	ゼロウィング	7.6158
45	41	大魔界村	7.6108
46	42	ヘルツォーク・ツヴァイ	7.6017
47	45	空牙	7.5555
48	—	F1サーカスMD	7.5512
49	43	グラナダ	7.4875
50	46	宇宙戦艦ゴモラ	7.4444
51	44	ゲイングランド	7.4135
52	16	ローリングサンダー2	7.375
53	47	ミッドナイトレジスタンス	7.3701
54	64	魔王連獅子	7.3478
55	52	ジノーグ	7.3217
56	51	三国志列伝〜乱世の英雄たち	7.3173
57	50	ストライダー飛竜	7.3159
58	53	エレメンタルマスター	7.3085
59	55	エル・ヴィエント	7.2871
60	24	ファイティングマスターズ	7.2783
61	56	アークス・オデッセイ	7.2746
62	54	エイリアンストーム	7.2607
63	59	Hard Drivin'	7.193
64	57	雷電伝説	7.1828
65	60	ソル・フィース	7.0835
66	48	ファステスト・ワン	7.0826
67	68	スーパーバレーボール	7.0516
68	61	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	7.0482
69	62	エアロブラスターズ	7.0282
70	49	紫禁城	7.0188
71	69	ブロックアウト	7.0
72	66	雀偵物語	6.9929
73	63	魔物ハンター妖子　第7の警鐘	6.976
74	67	THUNDER FORCEII MD	6.9505
75	65	ヴォルフィード	6.9441
76	71	ヘルファイアー	6.8844

オッズ表B 寸評

買ってもいいかな？っていう中堅ソフトの集まるオッズ表Bだけど、まずは前回A表にいた「ノスタルジア」と「ローリングサンダー2」が大幅にランクダウンしてるのが気になるところ。でもだいたいこれぐらいで落ち着くのかな。一方ほかでは「イースIII」の急浮上、「ファステスト・ワン」「紫禁城」のランクダウンあたりが要チェックだ。

▲単穴馬紹介

世間の評価は地味めだけど、やればなかなか実力があるってのが「単穴」だ。

37着　前回 —　太平記

セガ／'91・12・13
8,700円／SLG/8M、B・2

全投票平均点	7.6666
本誌の平均点	6.75

はっきりいってハマってしまった。武将同士の一騎討ちやさまざまな策略など、なかなかの演出がしてあるし、シナリオが進むにつれて盛り上がってくるストーリーやグラフィックなど、とにかく最高だった。（長野県・三石晃史・17歳）どのシナリオもマップや登場人物、兵の数が少し違うだけで、どれも同じに見えてすぐ飽きる。（静岡県・高宮慎介・17歳）全体的に戦いだけというのは、だんだんパターン化してきてすぐに飽きてしまった。操作もめんどうくさい。（栃木県・佐藤忠寛・14歳）

★「三国志列伝」に似てるけど、歴史の勉強にはいい？

48着　前回 —　F1サーカスMD

日本物産／'91・12・24
7,500円／RAC/4M、B・3

全投票平均点	7.5512
本誌の平均点	7.0

慣れないうちは難しいが、目が慣れてくるとすごく面白い。スピード感はメガドラのF1ものでは最高だ。ただ、縮小マップは右上より左上のほうがよかったと思う。（東京都・石井賢一）スピード感のスゴさはたまらないほど堪能できるけど、タイヤがダメになりやすく、どこも同じコースを走ってるような気がして、あまりF1という感じがしない。BGMももう少し臨場感がほしかった。ほぼPC版の移植なので華々しさはないが、孤独な走りを味わいたい人にはグー。（大阪府・中野隆二・18歳）

★15戦しかないのは残念？　スピードマニア向けだぞ。

89着　前回 109着　中嶋悟F1 GRAND PRIX

バリエ／'91・12・20
7,800円／RAC/8M

全投票平均点	6.625
本誌の平均点	6.5

細かいながらもビジュアル的でわかりやすいセッティングは好感がもてる。だが先のコースがわかりにくくカーブが不自然なのは、全方向スクロールゲームとしては問題があり、難易度を必要以上に上げてしまっていると思う。また、中嶋のアドバイスが何の役にも立たないのにはまいった。（神奈川県・榎本昌行・19歳）デモとかはカッコイイけど、敵車が平気でぶつかってきてこちらだけ被害をうけるのはヒドイと思う。それと、やっぱりバックアップもほしかった。（三重県・鈴木真人・20歳）

★全方向スクロールは賛否両論だけど、中嶋が強すぎ？

128着　前回 —　将棋の星

ホームデータ／'91・10・31
6,700円／TAB/2M

全投票平均点	5.6
本誌の平均点	6.0

アドベンチャーモードもついてるけど、ギャグがくだらない上にしつこいので、本将棋モードだけで十分だったと思う。あと、2メガにしては値段が高いのとチャチなパッケージの絵は不満に思った。（北海道・中者真一・23歳）思考時間はけっこう短いほうだけど、アドベンチャーモードの最後のボスの最終思考時間の合計が1時間近くかかったのはいただけない。それと必殺名人指し1〜5号の効果もよくわからなかったし、アイテムの必要性もまったくないのでは？（埼玉県・吉野崇・17歳）

★イロモノ将棋といわれているけど、結構正統派だぞ？

✖新旧ハズレ馬券紹介

予想どおりのものもあれば、半年ぶりの初登場ソフトもあり。今月も2本のオウチッだ!!

155着　前回 —　惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド

セガ／'91・12・20
6,800円／RPG/CD

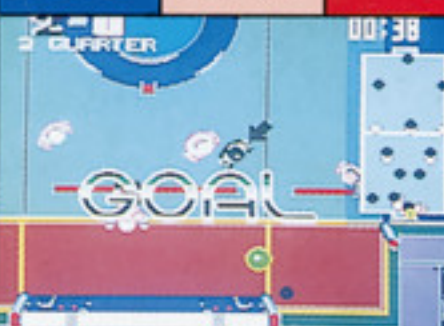
全投票平均点	4.5892
本誌の平均点	5.75

歌とかビジュアルシーンとかは予想以上のデキだったんだけど、肝心のゲーム内容がいただけない。戦闘が終わるたびにアイテムを使わないといけないし、前半で向かうところ敵なしといった強さになるのもヒドイ。ストーリーもかなり強引で納得いかない。（大阪府・福原利典・20歳）MEGA-CD第1弾とは思えないほどヒドイ。ゲームは5時間ほどで終わってしまうし、旋律もポコ以外ほとんど使わなかった。F.H.B.のメンバーも2人までしか使えなかったし、最悪。（愛知県・片山雅己・20歳）

★2章と4章はどうした？　新下位四天王入り確実か？

158着　前回 —　超闘竜烈伝ディノランド

ウルフチーム／'91・8・9
6,800円／PIN/4M

全投票平均点	4.4545
本誌の平均点	5.5

他のボーナス面にはスロットマシンの偶然でしかいけないし、基本の面じたい仕掛が少ないので爽快感がない。ただ、どんなに台揺らしをしても大丈夫なので、連射パッドにすると玉がヨッパらっているようで面白い。（東京都・関口政晴・28歳）画面がいかにも地味で、玉の動きもカクカクしてるけど、やりだすとなんとなくやめられずに続けてしまう部分もある。でも玉が通り抜けるバグがよくあったり、一昔前のパソコンゲームのようなカワイクない恐竜の絵は残念。（兵庫県・伊藤浩明・16歳）

★同時期のデビルクラッシュが痛い？　ようやく登場だ。

場外馬券場 馬主の声

●「惑星ウッドストック」が980円になるのはもはや時間の問題だろう。（大阪府・原田政彦・16歳）
●「ノスタルジア」のイリュの声がとってもいい!! 彼女はいったい何者？（滋賀県・三浦朝生・19歳）
●今度ミッキーとドナルドをCDでアニメ入りのセットにして「ディズニーパック」という名で発売してもらいたいと思う。（千葉県・飯塚慶祐・14歳）
●悪の組織"陰険堂"と戦う「レンタヒーローII」をMEGA-CDで希望する。（山梨県・渥美久志・20歳）
●オレはいま、マークIIIのソフト「あんみつ姫」に燃えている。通行手形はいったいどうやったら手に入るんだ？（徳島県・松下新悟・16歳）

【場外馬券場2】お次の発表は前回登場してなくてオーマイガーだった「三國志II」の着順予想の結果だ。着順はご覧の通りの18位だけど、これを見事当てた人はなんと32人もいたのだ（他前後予想者も多数いたぞ）。というわけで正解者多数のため、ソフトプレゼントは抽選で兵庫県・井上引樹くん、山梨県・仲田友樹くん、北海道・佐々木大輔くんの3名に決定した。おめでとう、待っててくれよ。

名馬の厩舎

これに賭ければ Vサイン！

13R	11着	レッスルボール
親馬	ナムコ	
出生日	'91・2・8	
売値	5,800円	
馬場種別	スポーツ	
馬体重	4M、パスワード	
騎乗定員	2人対戦あり	

項目	値
出走回数	12
過去の着順成績	①▽4△3▽5▽6 6▽7▽9△8▽10
本13レースの読者平均オッズ	8.2529
BEメガ編集部の平均オッズ	8.0

厩舎情報 レッスルボール ひとくちメモ

ナムコ参入第6作。近未来世界を舞台にサッカーとアメフトのルールをまぜた新スポーツ「レッスルボール」が展開する！　敵のゴールにボールを運ぶためならばいかなる攻撃も許されるこの競技には、空手、レスリング、ボクサーなど12の格闘技チームが存在し、プレイヤーの闘争心をかきたてる！　原型は海外ゲーム「スピードボール」か？　終盤4チームが使える裏技（チーム選択画面でB＋下）やサウンドテスト（カラテチームを選択しKWGENと入力）などもある。

ナムコがメガドラだけにリリースしたオリジナル作品「レッスルボール」。こいつは通常のスポーツでタブーである「相手選手への殴打」が容認どころか、得点するための手段とされているのが最大の魅力であるといえる。ボールをゴールに運ぶ、あるいは投げ込むために相手選手が邪魔だったら、素直にぶっとばしてしまう。そしてその相手はハデな叫びとともに気絶し、ある者は頭を地面にめり込ませさえする！　とくに、背後から迫る敵にソバットが決まったときの爽快感は、そこいらの殴りモノゲームなどメじゃないものがあるのだ。ナムコの定番「ファミスタ」すらしのぐ対戦プレイの超熱中度にこそ、高オッズを維持している秘訣があるといえよう。

とはいえ、これが1人プレイの話となると、やや減点した評価を下さざるをえないのは残念なところだ。というのも、1人プレイ時でのコンピュータは卑怯な攻撃（連発できないはずのダイナミック・クラッシュを平然と連発してくるなど）をしてくるからだ。この傾向はとくにリーグ戦後半のコンピュータ側に顕著なのだが、こいつは腹立たしいことこのうえない。あと2人対戦で同じチームが選択できないのももったいないといえる。せめて色替えなんかで、同じチームを使えれば良かったんだけどね。

とはいえ、これだけ面白い作品なんだからそろそろ'92年度版が出てもいいと思うけどどうかなぁ。

今回の書き手は超人バロム1の片割れ健太だ。細面で二枚目だぞ？

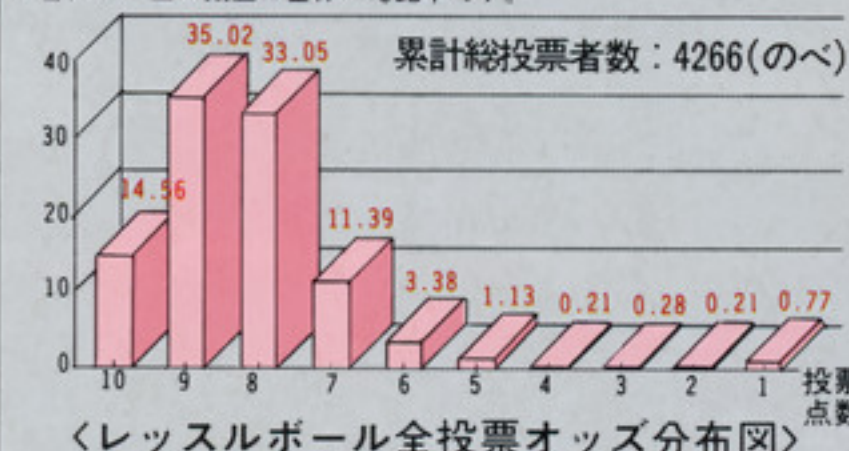
BEメガ データ馬券

1年前初登場にして、いきなり1位という衝撃的デビューをはたした「レッスルボール」。登場当時は日々親指が死ぬほどゲームに熱中する者が続出し、メガドラで低調気味だったナムコを見直す声も多く聞かれた。下をみると、累計投票者は4,266人となかなか多く人気のほどもわかる。また比率で9点台が一番多いことからもその面白さは折紙つきだ。

※各グラフ上の数値は全体の%比率です。

累計総投票者数：4266(のべ)

投票点数	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
%	14.56	35.02	33.05	11.39	3.38	1.13	0.21	0.28	0.21	0.77

〈レッスルボール全投票オッズ分布図〉

読者にまかせろ！ レッスルボール白黒情報

はっきりいって史上最高のスポーツゲームといってもいいすぎではないだろう。操作は慣れないとツライかもしれないが、何といっても何でもありのところがよい。男なら一度はプレーすれ。（広島県・中村晃・17歳）敵をなぎ倒してゴールを狙うのはストレス発散になり、タッチダウンしたときなどはもう最高！（神奈川県・小寺勝行）2人プレイだと何度やっても面白い。ただサイドのバックスがほとんど無意味なのと、ジェネラルにマークがつかないのは残念。IIはまだか？（静岡県・嶋岡文彦・17歳）

1年経っても読者の評価はおおむね良好だ（たまに酷評もあるが）。ボクシングチームが強いとの声もあるけど、やっぱり続編希望者が多いみたいだね。

名馬に送る今月の格言

ナムコはMEGA-CDでレッスルボール2を出すべし 追伸、再販も忘れずに！

オッズ表C

順位	前回	ソフト名	全投票平均
77	72	プロ野球スーパーリーグ'91	6.8767
78	70	ワールドカップサッカー	6.8726
79	73	マーベルランド	6.8277
80	74	レインボーアイランド　エキストラ	6.7838
81	75	ガイアレス	6.7606
82	76	メガパネル	6.733
83	96	アーネスト・エバンス	6.6986
84	77	ギャラクシーフォースII	6.6666
85	78	サイバーボール	6.65
86	79	ダイナマイトデューク	6.6471
87	80	Blue Almanac	6.6341
88	81	斬〜夜叉円舞曲	6.625
89	─	中嶋悟F1 GRAND PRIX	6.625
90	82	デンジャラスシード	6.6248
91	83	ボナンザブラザーズ	6.6013
92	84	尾崎直道のスーパーマスターズ	6.5467
93	86	バトルゴルファー唯	6.5121
94	87	ポピュラス	6.4495
95	89	TATSUJIN	6.4423
96	90	フェリオス	6.4095
97	85	スパイダーマン	6.4
98	88	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	6.3871
99	92	スーパーハングオン	6.3586
100	91	TEL・TELスタジアム	6.3567
101	93	フォゴットンワールズ	6.3276
102	99	ジュエルマスター	6.3157
103	98	エアダイバー	6.2971
104	95	ファイアームスタング	6.2926
105	94	まじかるハットのぶっとびターボ！大冒険	6.2916
106	108	スペースハリアーII	6.2813
107	101	バットマン	6.2758
108	100	ヴァリスIII	6.2629
109	102	スーパーリーグ	6.2224
110	97	ディック・トレイシー	6.1927
111	104	ヴァーミリオン	6.1264
112	103	ゴーストバスターズ	6.1111
113	105	メガトラックス	6.1028
114	107	時の継承者ファンタシースターIII	6.0693
115	109	シャドーダンサー	6.0631
116	110	ESWAT	6.0046
117	106	ヴェリテックス	5.9743
118	120	クラックダウン	5.9687
119	111	バーニングフォース	5.8867
120	116	サイオブレード	5.8369
121	112	TEL・TELまあじゃん	5.8333
122	114	アローフラッシュ	5.8241

オッズ表C 寸評

「初心者にはちょっとなあ」っていうオッズ表Cのソフトだけど、「アーネスト・エバンス」が前回よりややランクを戻しているのは気になるところかな。また今回初登場の「中嶋悟F1 GRAND PRIX」は難易度の高さが影響してか、いきなりC表での登場だ。4月発売予定の続編への影響はいかに？　その他はほぼ定位置をキープだ。

【場外馬券場3】引き続いての発表は前回初登場した「アイラブドナルドダック」の着順予想の結果だ。ドナルドが前回初登場したときの着順は31着だったけど、これをズバリ予想してくれたのは12名いた。ソフトプレゼントはいつものように3名になっちゃうけど、抽選でこれに当たったのは岩手県・中村俊之くん、愛媛県・重橋利紀くん、東京都・橋爪健太くんだ。こっちもおめでとう。

オッズ表D

順位	前回	ソフト名	全投票平均
123	115	ウイップラッシュ	5.8179
124	113	クラックス	5.8125
125	118	大旋風	5.7559
126	117	モンスターレア	5.7323
127	119	ワードナの森 SPECIAL	5.6697
128	—	将棋の星	5.6
129	123	スーパーリアルバスケットボール	5.5737
130	124	マージャンCOP竜	5.5606
131	122	DJボーイ	5.5438
132	125	ダーウィン4081	5.4844
133	127	ニュージーランドストーリー	5.4296
134	126	ヘビーノバ	5.4285
135	131	FZ戦記AXIS	5.3432
136	134	ファイナルブロー	5.2687
137	130	ファットマン	5.26
138	128	究極タイガー	5.2492
139	133	孔雀王2 幻影城	5.2172
140	121	スーパーエアウルフ	5.1818
141	132	ランボーIII	5.1814
142	138	サンダーフォックス	5.1666
143	139	ファンタジア ミッキーマウス・マジック	5.0875
144	135	アトミック・ロボキッド	5.0714
145	129	レッスルウォー	5.0588
146	136	スーパーサンダーブレード	5.0141
147	137	インセクターX	4.9733
148	140	JUNCTION	4.896
149	141	スーパーハイドライド	4.7352
150	143	北斗の拳 新世紀末救世主伝説	4.7343
151	142	ヘビーユニット メガドライブスペシャル	4.7333
152	144	アレックスキッド —天空魔城—	4.7182
153	147	AMBITION of CAESER	4.6315
154	145	セイントソード	4.6
155	—	惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド	4.5892
156	149	スペースインベーダー'90	4.5882
157	146	史上最大の倉庫番	4.5454
158	—	超闘竜烈伝ディノランド	4.4545
159	148	獣王記	4.4251
160	150	ズーム!	4.3775
161	153	四天明王	4.3131
162	151	ストリートスマート	4.2985
163	155	カース	4.0144
164	154	火激	3.9561
165	156	おそ松くん はちゃめちゃ劇場	3.4969
166	157	XDR	3.4513
167	152	ソードオブソダン	3.2619
168	158	ラスタンサーガII	3.096

オッズ表D 寸評

「お金があっても、う~ん」っていう新設のオッズ表Dだけど、今月は下位四天王に大異変が起こった。なんと「カース」が4点台にアップし、「ソード・オブ・ソダン」が最下位に急接近してしまったのだ。また「火激」が3点台になったことで下位五天王時代に突入か? 風雲急の中、「ラスタンII」は我が道を行く(笑)。果して次回は?

BE・メガ読者レース1周年突破特別編集企画

メガドラソフト トップをねらえ!

VOL.	ソフト名	登場時の全投票平均	登場時の出走馬数	現在の順位	現在の全投票平均
1	アイ ラブ! ミッキーマウス! ふしぎのお城大冒険	8.4667	85	7	8.3617
2	レッスルボール	8.5462	90	11	8.2529
3	アイ ラブ! ミッキーマウス! ふしぎのお城大冒険	8.3563	95	—	—
4	シャイニング&ザ・ダクネス	8.6259	103	25	7.9054
5	ラングリッサー	8.5833	108	5	8.6294
6	アドバンスド大戦略 —ドイツ電撃作戦—	9.1904	112	4	8.9189
7	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	9.2608	120	3	8.9649
8	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	9.1515	129	—	—
9	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	9.3419	133	—	—
10	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	9.2074	138	—	—
11	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	9.0911	145	—	—
12	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	9.0151	158	—	—
13	スーパーファンタジーゾーン	9.0238	168	—	—

1位を奪われたといっても半年間王座にいたのは立派なソニック。次回の王座奪回も十分ありえるはずだぞ。

セガの顔ともいえるソニックを倒したのは皮肉にも昔の顔だったオパオパだ。次回も高得点を維持できるか。

上位戦国時代! 本命を読む!

登場以来半年間トップにいたソニックがついに敗れた! というわけで、今月は1周年突破記念も含めて過去の1位ソフトの変遷を振り返ってみたのだ。で、最近はそうでもなかったんだけど、じつは読者レース開始当時から1位争奪戦は激しいものがあったのがわかるよね。実際、第1回でミッキーが1位を取ったのは、ドッグレースで酷評を下した本誌としてはけっこう衝撃的だったし、第2回の「レッスルボール」から「シャイダク」「ラングリッサー」「アドバンスド」と続くまで毎回僅差の名勝負が続いて目が離せなかったんだ。あと、テクノソフトの「THUNDER FORCE III」が無冠の帝王で終わってしまっているのは意外といえば意外かもね。

ま、今回ソニックが敗れたとはいえ、初登場ソフトが一発屋で終わることが多いのは読者レースのジンクスだ。次回ははたしてどうなるか見逃せないぞ。

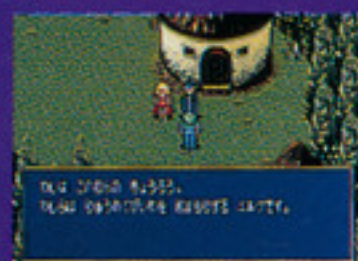
BE・メガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

もうおなじみの「着順予想ゲーム」だ。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクインするかを予想してもらい、見事に着順を当てた3名(多数のときは抽選)に希望ソフトをあげようというゲームだ。今月は、セガの人気アメフトの続編「ジョーモンタナIIスポーツトークフットボール」が初登場したときの着順予想をしてもらうぞ。はたしてこいつは何着にランクインするのか、右のように書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上でするぞ。

「ジョーモンタナII」は何着だ?
今月の着順予想
編集部予想は、28着だぞ(?)

BE・メガオッズゲームでダブルチャンス!!

ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本(海外モノもOK)をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。今月は、メサイヤの最新RPG「ソーサルキングダム」の平均点予想をしてもらうぞ。こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想

ちょっと地味なだけに苦戦するかな?

BE・メガ読者レース参加者募集中!!

108
港区高輪2-19-13
NS高輪ビル3F
「BE・メガ読者レース」係
(住所)(TEL)
(氏名)(年齢)

今回は参加してくれた人の中から5名に、ジェネシス版の「パックマニア」(テンゲン製)と好きなメガドラソフト1本をセットでプレゼントするぞ。参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ(最大5本まで!)、③コメント(何でもOK)、④着順予想、オッズ予想(小数点第4位まで書いて)、ほしいソフト名を上のように書いて送ってくれ。締切は4月6日だぞ。

今月のドッグフード!

日本ではできない「パックマニア」。テンゲン製だ。

BE・メガ編集部総評

ついに2年目に突入し、絶好調の読者レースはいきなりソニック3位転落という波乱の展開で始まった。はたして上位2本が次回も順位を落とさないでいられるかどうか非常に興味深いところだ。また、「ソード・オブ・ソダン」の急下落でにわかに沸き立つ最下位争いも見逃せない(?)。「惑星ウッドストック」も虎視眈々と最下位を狙う中、「ラスタンII」はタイトルを守れるか(笑)。次回も必見だ。

【誌上欄外レース場】先月号の欄外で「アウトラン」プロモードタイムアタックの新記録が出たと報告したけど、今月はさらに速い4分33秒20の超記録が神奈川県の村田浩司くんから送られてきたのだ(ビデオあり)。もはや限界ともいえそうなタイムまできたけど、とりあえず、村田くんには希望ソフトを送るぞ。あと2月号の埼玉県・宮下慎一郎くんは住所不明で困ってるので連絡してね。

読者レース応募券 4月

MEGADRIVE NEW SOFT

緊急スクープ

2年間の沈黙を破って あのサンダーフォースが帰ってきた

サンダーフォースIV THUNDER FORCE IV

1989年

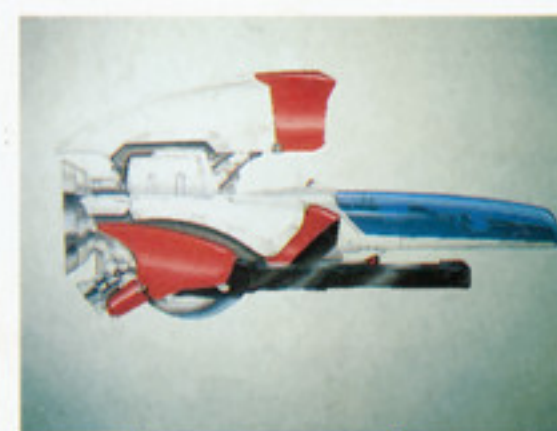
1990年

●テクノソフト●発売日未定●価格未定●SHT●8M

オーン帝国の悪夢が再び……

●メインコンピュータは破壊されたはず…

銀河歴890年、100年もの長きにわたった銀河連邦とオーン帝国の闘いも、帝国軍の圧倒的優勢で終わろうとしていた。そこで、滅亡の危機にさらされた銀河連邦は、STYXと勇敢なパイロットとナビゲータに最終指令を発動し、最後の決戦に挑んでいった。

というのがサンダーフォース「III」までのストーリーだったよね。そして今回の「IV」はその続きになる作品なのだ。「IV」では、最後の決戦に挑んだパイロットのおかげで宿敵「カウ・ス」は打ち倒されたのだが、メインコンピュータが破壊されたにもかかわらずオーン帝国の活動は衰えずに連邦各地に帝国軍が出現していたのだ。それは「カウ・ス」の腹心のシステム「ヴィオス」が存在するためだった。この自己増殖する「ヴィオス」が惑星アクエリアにあることをつきとめた銀河連邦は、すでに「カウ・ス」のパワーを上回った「ヴィオス」に対して開発中の次期主力超高性能小型戦闘機で立ち向かおうとしていた。そしてまた銀河連邦は存亡の危機にさらされるのであった。

君がパイロットとなって乗るのはこの戦闘機。敵機が迫ってくるぞ。タマをかわそう。

新たな戦いがいま始まろうとしている。さあ、出発だ。

「III」で倒したはずのオーン帝国を再び倒すのだ。それが君の使命なのだ。がんばろう。

従来シリーズを楽しんだ人はもちろん。知らない人でも楽しめるのがサンダーフォースのいいところ。

●全11ステージ、2部構成シナリオで登場！

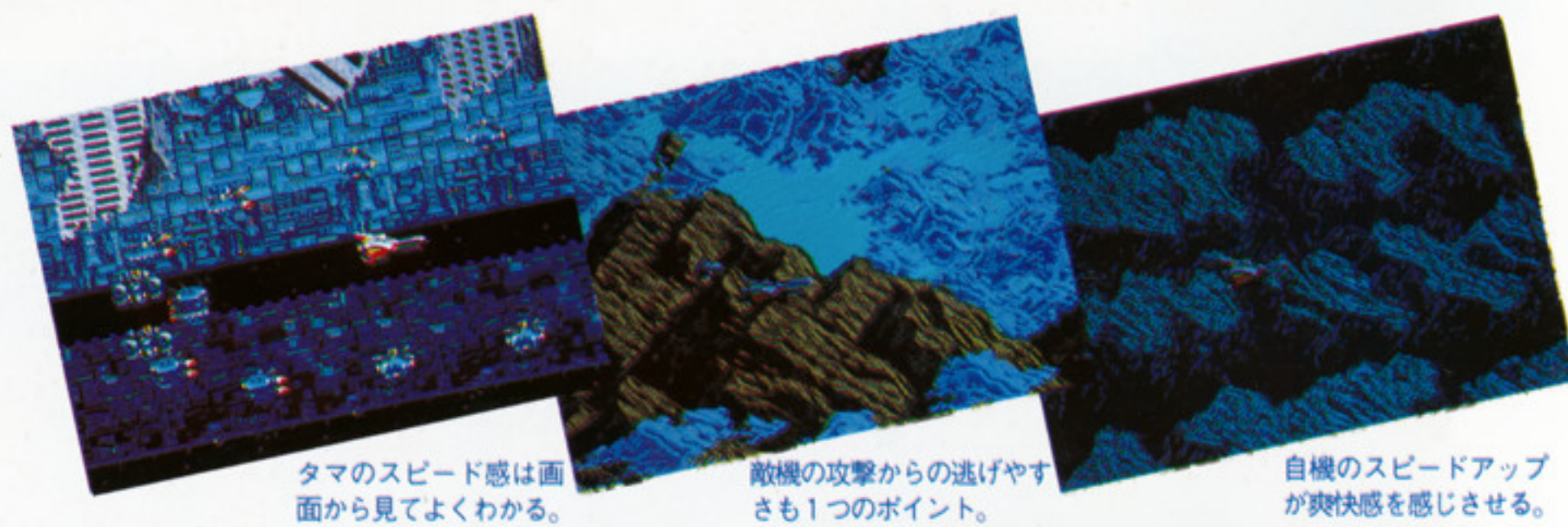
「IV」では前作の「III」と同じ横スクロールとなる。だが当然、前作とは違う部分もあるわけだ。なかでも注目されるのは画面の奥行きの深さだ。敵が画面の奥から迫ってきたり、背景の雲が6段階のスピードでスクロールしたりと、立体感のある画面になっている。また、今回「IV」では全11ステージを2部構成に分けて、ゲーム進行に区切りをつけている。テクノソフトでは、「IV」の前半までが第一部、「IV」の後半以降を第二部とし、この「IV」をサンダーフォースシリーズの新たな展開への第1歩としている。

8Mになってスケールアップ。11ステージはやりがいがある。

※「サンダーフォースIV（仮称）」の画面写真はすべて開発中のもの。

次のページへ続くよ〜

定評ある操作性がレベルアップ！

シューティングゲームは操作性が命といわれるが、従来シリーズ「IIMD」「III」でも、その操作性は好評だった。ところで現在開発中のIVはどうだろう。開発者の話では「操作性には最大の神経を使い開発している」ということなので、その仕上がりに期待したい。さらに上下自由スクロールの採用や、アイテム表示を見やすく改良するなどレベルアップしているのだ。

タマのスピード感は画面から見てよくわかる。

敵機の攻撃からの逃げやすさも1つのポイント。

自機のスピードアップが爽快感を感じさせる。

パワーアップしたアイテム群を満載

ゲームをしていて一番悩まされるのが敵キャラの動きだろう。
「IV」では前作までの動きにさらに拍車がかかり、敵キャラ同志のコンビネーションがいままで以上に絶妙になっているのだ。アニメーション処理も今までの横スクロールシューティングのように横向きのままではなく、律儀にもちゃんと振り向いてくれる。

こんな敵キャラを倒すためのパワーアップしたアイテム群が行く先々で用意されているぞ。パワーアップの爽快感は、もちろん健在だ！

ところどころに落ちているアイテムを拾うことも忘れずに。

シリーズ最強のNEWウェポンとは!?

「IV」ではアイテム自体が前作よりも全体的にパワーアップしているらしい。アイテムの威力がパワーアップするのか？　新しいアイテムが登場するのか？とりあえずアイテムがパワーアップしたということは、ゲームがレベルアップしたということだろう。

IV

今回新しく登場したアイテムとは？　実はまだ未公開なのだ。

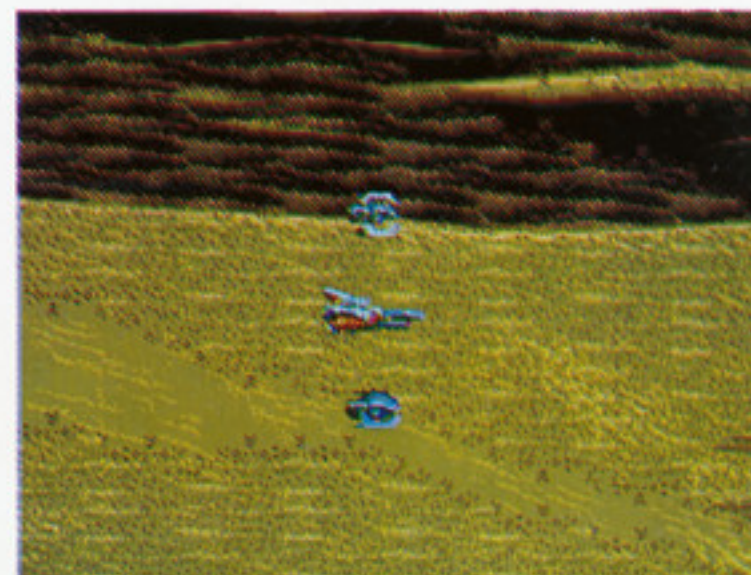
II

「IIMD」ではトップビューのため、アイテムも上から見たものもあった。

III

変わってサイドビューの「III」。違和感をなくすためアイテム表示は変わらず。

CD-ROMじゃないの

「IV」はROMカートリッジで発売される。CD大歓迎の御時世になぜカートリッジなのか。テクノソフトの話だとCD-ROMで開発することも可能なわけだけど、サンダーフォースシリーズを今まで買ってくれたファンに「IV」もプレイしてもらいたいためということだ。これで「III」でのファンもひと安心だね。

大容量ならではのきめ細かい画面を見よ。カートリッジもここまでできる。

開発者が語る「サンダーフォースIV」とは……

「サンダーフォースIV」が発表というと、メガドラユーザーが最も気にしていること、それは開発状況だと思う。テクノソフト企画開発部の新井直介さんの話だと開発は順調とのこと。また、今回の「IV」の開発について新井さんはこう語っている。
「今回、実は開発スタッフを半分入れ替えているのです。これは今までのシリーズに新しいアイデアを取り入れるためということもありますし、それにいままでやれなかったことがやりたいのです。容量も8Mにし、グラフィックと音楽を強化しました。また、マニア以外でも楽しめるようにしました」
そして、新しい「サンダーフォースIV」を期待しているメガドラユーザーに対しては、
「8Mの大容量になって何がパワーアップしたのか、実際に自分の目で確かめてほしいな。東京おもちゃショーにも出展を予定してることだし」（新井さん）ということで、『サンダーフォースIV』はIIMD、IIIを楽しんでくれた人にぜひ楽しんでもらいたいそうだ。

開発を担当している新井さん。「IV」にはかなりの自信があるようだ。

最新ソフトをキャッチアップ NEW RELEASE SCLAMBLE

新作スクランブル

カメレオンキッド

●セガ／5月29日発売予定／価格未定／ACT／8M

変身してなきゃ、ただの人

最近ジェネシスソフトがビシバシとスライドしてきているメガドラ市場に、またもや新たな海外ゲームの登場だ。

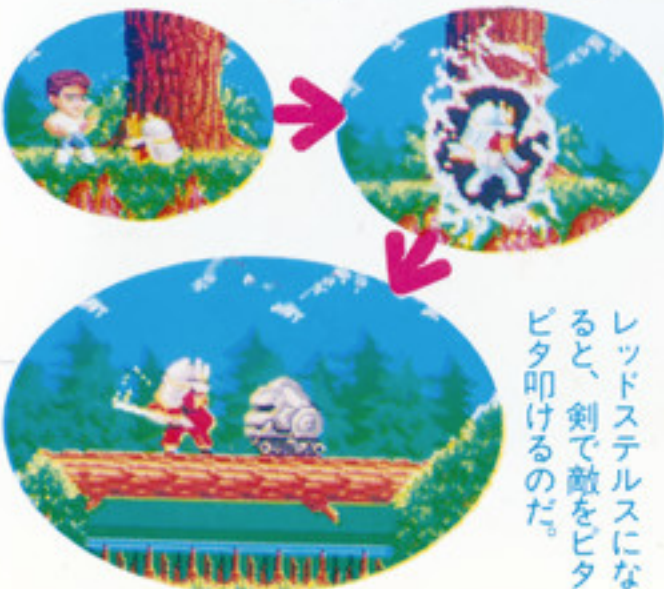
この「カメレオンキッド」は、単刀直入にいうとメガドラの「アレクの天空魔城」と「まじかるハット」を足したものに、アメリカンな味つけをしたようなアクションだ。もっとも、あの2作ほどツルツルとすべる操作性ではないから、変に警戒しないように。

ゲーム内容は主人公のキッドを操作して、画面上にある「P」ブロックを頭突きなどで破壊し、アイテムを入手しながら進むスクロールタイプだ。そこいらを徘徊しているモンスターどもは、おもに上から踏みつけるという、最近ではすっかりスタンダードになった方法で撃退する。

と、これだけなら普通のアクションなのだが、「カメレオンキッド」には最大の特徴である変身アイテムが存在する。これを取ると貧相な体つきのキッドが、みるみるうちにカッコイイ(?)ヒーローになり、多彩な特殊攻撃が可能になるのだ。

たとえば「レッドステルス」は剣で斬りつけ、「バーサーカー」なら頭突き突進、「アイアンナイト」は壁をよじのぼったりというぐあい。

ちなみに変身パターンは全部で9種類だ。当然、特定のヒーローに変身していないと進めない場面もあるが、そういうところではちゃんとアイテムが出現するので、不必要にマップを歩き回るテンポの悪さはいっさいないぞ。

変身アイテムを取ると、体が光に包まれてコンバットスーツが蒸着(おいおい)される。

レッドステルスになると、剣で敵をビタビタ叩けるのだ。

基本的なゲームシステムは、「アレク」や「マリオ」って感じ。でも複雑な操作は要求されないぞ。

舞台は未来のアミューズメントセンターだ

「カメレオンキッド」の時代設定は、(たぶん)近未来のアミューズメントセンターだ。ここではホログラムを採用した画期的なまでにリアルな、体感ゲームが登場し、人々はこぞってここで遊んでいるのである。しかし、ある日このゲームシステム内部で事件が起こったのだ。

そこで君は「キッド」となってこの中へ潜入することに……。

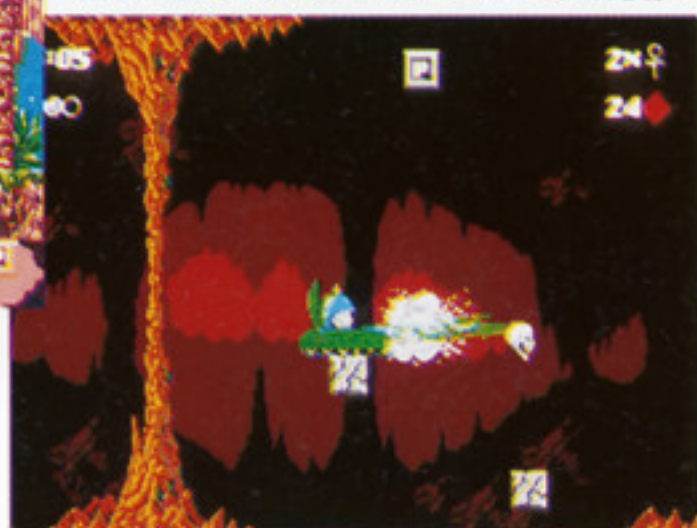
と、まあシチュエーションは「ゲイングランド」みたいなものですな。

あまりにリアルなゲームが人々を虜に。

路地に潜むキッド。おまえの出番だ！

バーサーカーは、助走をつけると頭突きしながら突進できる。

ジェイソンもどき。斧で敵を血祭りにあげるのだ。

戦車になって、バコバコとドクロ弾を発射！

忍者くんのように壁をヘコヘコ登れ。

サンダープロレスリング列伝　世を熱くするのはいつもプロレス

●ヒューマン／3月27日発売／7,400円／SPT／4M

バブルがはじけても、景気が悪化しても、いつの世もプロレスの人気だけは変わらない。いや、世相が悪くなるほど、プロレスは注目を集める。リングの上で繰り広げられる死闘が、レスラーたちの熱い思いが、人々の心を奮い立たせるのかもしれない……。

そういう理由ばかりではないだろうが、プロレスゲームの人気も相変わらず強い！

というわけで、スポーツゲームでおなじみのヒューマンから、ついにプロレスゲームがメガドライブに登場だ。

ちなみにヒューマンからは数多くのプロレスゲームが、他機種でも発売されている。とくにPCエンジンの「ファイヤープロレスリング」や、スーファミの「スーパーファイヤープロレスリング」などが有名だ。

で、この「サンダープロレスリング列伝」だが、基本的にはこれらのソフトとほぼ同じ内容だ。個性あふれるレスラーたちと、多彩な技の数々はメガドライブ版でも健在だぞ。

どうせやるならオモシロおかしくやりたい！

プロレスの命はやはりレスラーだ。この「サンダープロレスリング列伝」には12人のレスラーが集まっている。

一般的なプロレスファンにはグレート花形、エンペラー健がおすすめだろう。けっこう強いし、得意技も延髄（えんずい）斬りなどがあってノーマルだ（そうでもないか……）。

しかし、やっぱりプロレスは命を賭けた華麗（かれい）なるショービジネスだ！　というプロレスマニアにはイロモノ……もとい、エンターテイメント性あふれるレスラーを推したい。

角界出身の相撲戦士ミスター横綱、マットの王様セニュール・キングなどだ。こいつらはグラフィックを見ただけでもグッとくるイカしたレスラーだ。

そのなかでもイチ押しは、地獄からの使者マスクド・ヘル。ここまでやってくれる彼こそが本当のプロレスラーというものだぜ!!

地獄からといいながら、じつは日本出身。まるでどこかのHMバンドだ。

イチ押し！

これが全レスラー

1Pグレート花形　マスクド・ヘル　エンペラー健　ミスター横綱　1Pラルフ・バンサー　ストーム大介　1Pセニョール・キング　バスター龍牙　張 秀明　スター・ボンバー　マスクドタイフーン　V・ジャンキー

これが華麗な技の数々！

延髄斬り

バックドロップ

ウエスタンラリアット

ドロップキック

グレイランサー

合言葉は、お父さん死なないで!

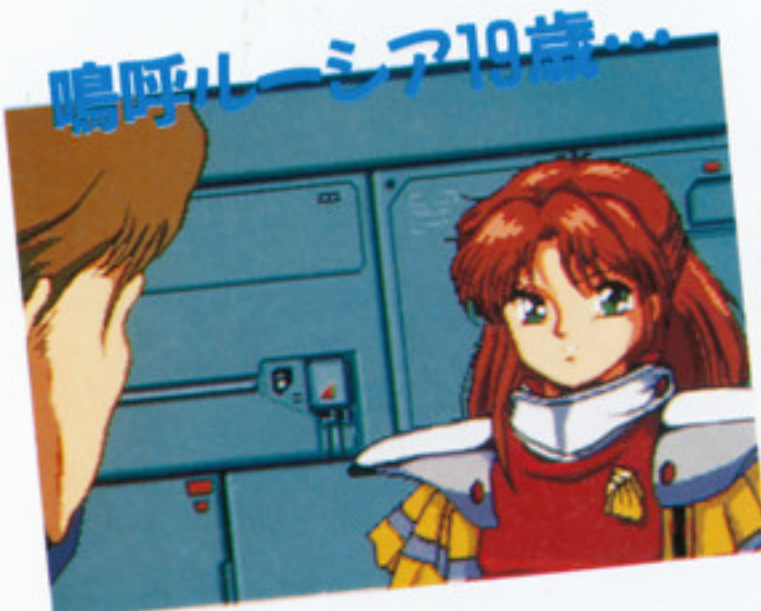
●メサイヤ/初夏発売予定/価格未定/SHT/8M

横スクロールシューティングは星の数ほどやったけど、おニューが出たらやらずばなるまい。それがゲーマーの心意気。

とは誰もいってないけれど、そういうもんだよね。

で、メサイヤから発売されるこのゲームは、とりあえずは典型的なシューティングと思っていいけど、最大の特徴としてガンナーシステムというものがあるのだ。

ガンナーというのは、要するに自機が装着できる強力な武器で、ゲーム中に出現するカプセルに入っているゾ。これらを自機にそなわっている自機サーチなどの機能と組み合わせ、状況によって使い分けるのだ。右側にガンナーパーツの写真を何点か載せておいたが、これよりもっと多くのパーツが用意されている。ガンナーの使い分けが勝負を決めるといってもいいだろう。そして、レイノスで好評だったストーリー性も健在。艦隊指令である父を思う主人公ルーシア(19歳GAL)の思わず涙を誘うビジュアルが満載となる予定だ。ただ打ちまくるだけのシューティングでは物足りない頭脳派ゲーマーにオススメだ。

嗚呼ルーシア19歳…

父がピンチだ。ピチピチGALだ。しかも19歳!

ノーマル

レーザー

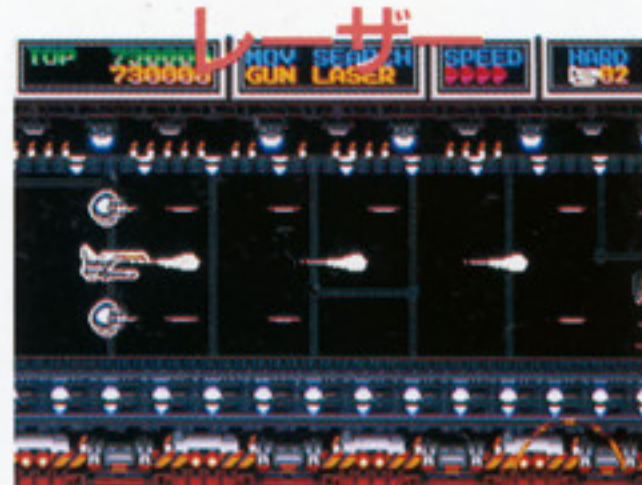
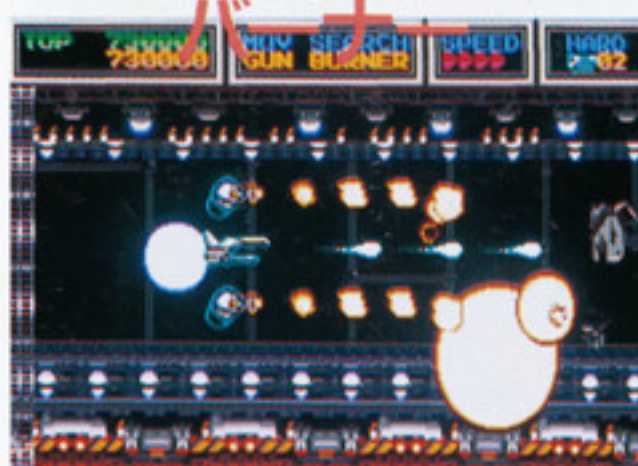
バーナー

スプレッド

5WAY

セイバー

Art ALIVE

こいつで芸術を爆発させよう

●セガ/3月27日発売/3,800円/ETC/2M

「成せば成る」という言葉がある。が、悲しいかな、絵だけはそううまくはいかない。描けない人は描けないのだ、トホホ…。しかし描けないほどに憧れはつのるものなんだよね。

うんうん、わかるな、その気持ち。よし、誰でもアッという間に絵の達人になれてしまう秘密兵器を教えてあげよう!!

「Art ALIVE」がそれだ!

え? お絵描きソフトは使い方がむずかしい? 大丈夫。下のツールボックスの写真を見てほしい。一目で使い方がわかりそうなほど簡単な作りだ。たとえば、エンピツのマークにカーソルを合わせ、決定すれば、キャンバス画面にエンピツが出てくる。あとはそれを十字キーで動かせば、OK。

なに? それでもうまく描けない? フッ、安心しなさい。そういうかわいそうな人たちのためにスペシャルツールが待機しているのだよ。

右下の写真に注目!「アートアライブ」には6種類もの下絵が用意されている。自分は童心に帰り、ぬり絵気分で色をつければいいのだ。おまけにおなじみソニックくんなどのキャラクターもスタンプとしてスタンバッている。ちょっと絵がさみしいときはペタッとおいてみよう。感動の出来ばえになることまちがいなしだ!!

傑作はビデオに録画しておくとなおよろしい?

これがツールボックス、小さい子でも使えちゃう。お手軽だね。

Art ALIVE! ©1991 SEGA of America

これが下絵。これだけでは味気ないなあ。

THE EARTH

で、こうなると、「オー! ポップアート!」って感じだ。

修羅の門

●セガ／7月発売予定／価格未定／SLG／8M

業界初の空手SLG?

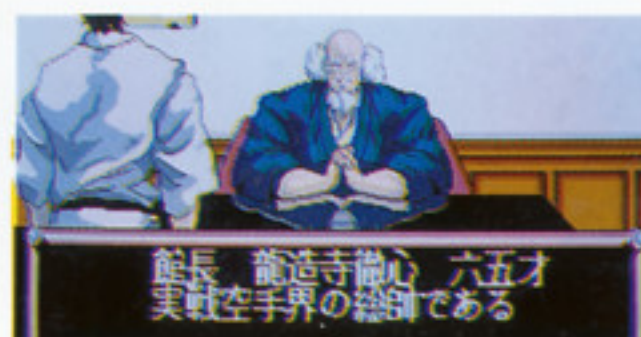
豊富なビジュアルで戦闘を展開する、格闘シミュレーション「修羅の門」は、システムがほぼ完成に近い状態になった。現在は8M容量にどれだけグラフィックを詰められるかが、開発の中心になっているようだ。

なにしろオープニングデモだけでも軽く3分以上を越える作りになっていたから、本編にいたってはCDソフトさながらの充実した内容になるんじゃないかな？

それと、ゲームの中断とコンティニューは、パスワード方式に決定したぞ。

画面はアクションゲームのようだが、コマンド入力で技を繰り出す戦闘シミュレーションなのだ。

上京した九十九は神武館へ行く。

しかし、そのころ道場破りが神武館に……。

総帥の爺さん。生ける武神とよばれている。

おいおい、そんな簡単に看板をやるなよ。

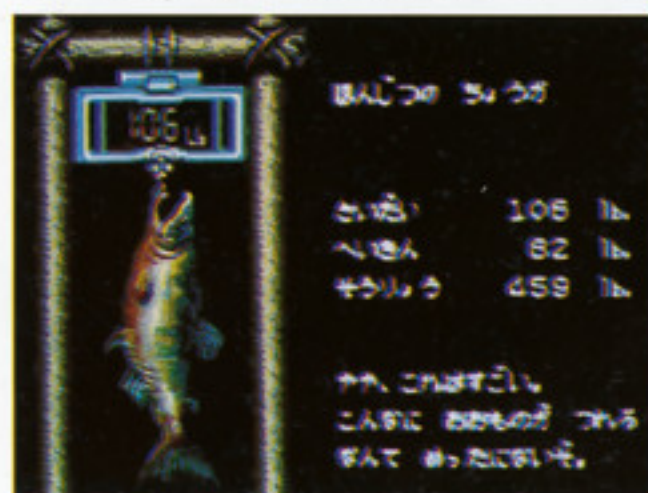
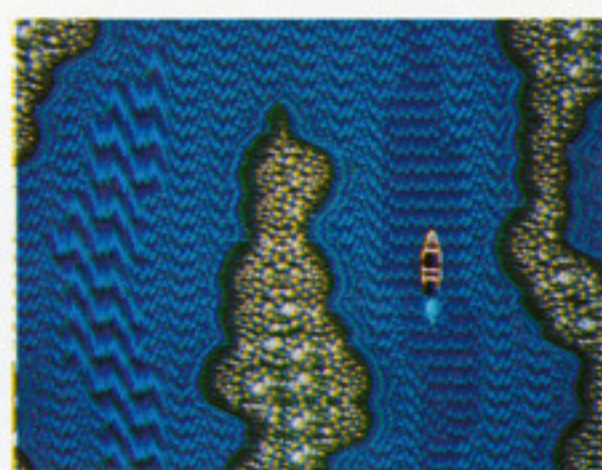
キングサーモン

●ホット・ビィ／7月17日発売予定／6,800円／SLG／4M

巨大な鮭を釣り上げろ!

ゲームのタイトルにもなっている、「キングサーモン」を釣り上げるのが目的という、フィッシングゲームが登場だ。

まずプレイヤーはモーターボートで、キングサーモンのいるポイントを探し出す。魚群を発見したらトローリング開始。そして魚がかかったらファイティングとなる。

リアルタイムのファイティングシーンでは、サーモンがジャンプするなどスリリングなイベントがいっぱい。釣りマニアを飽きさせることのない内容になっているぞ。

その日の釣果をこんなふうに表示。グラフィックかなかなかリアルである。それにしても、これだけ立派なサーモンを釣れるようになるのは大変だろうな。

釣りマニアなら誰もが夢みる、優雅なトローリング。ボートの立てる波しぶきが冒険心をあおりたてる。

ヒットしてもあっさり逃げられることもある。現実は厳しいのだ。

魚がヒットしたぞ。ロッドを立てたり、ラインを巻いたりしながら、ファイティングだ。大物だといいんだけどなあ。

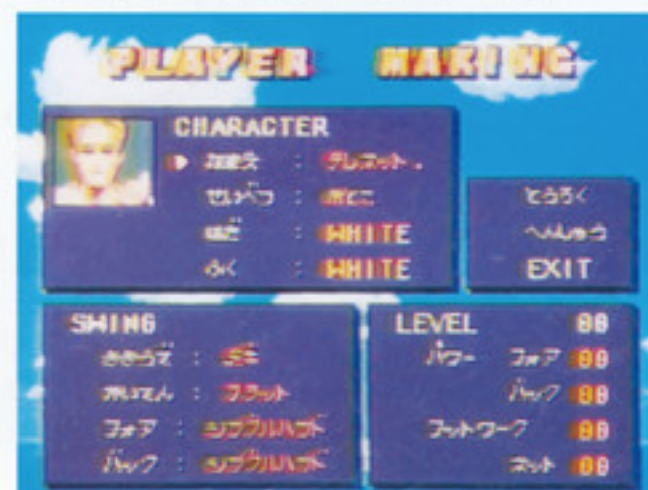
グランドスラム

●日本テレネット／4月発売予定／6,800円／SPT／4M

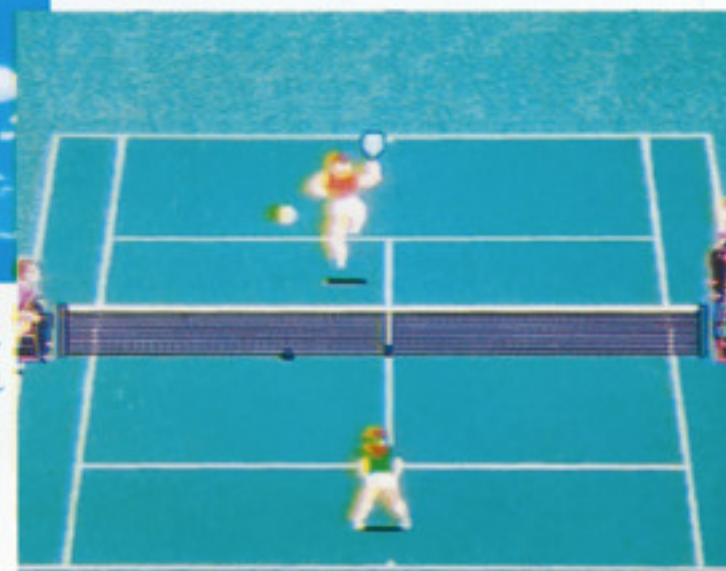
メガドラ初の本格的テニスゲーム登場

「グランドスラム」は1人でも2人でも楽しめる、本格的なテニスゲームだ。

コンピュータや友達を相手に、シングルスやダブルス戦をプレイすることができるエキシビションモードのほかにも、世界を転戦するサーキットモード、打ち返しの練習を心行くまでできるトレーニングモードなどが用意されている。

なかでも面白いのはプレイヤーメイクモード。名前や服の色、それに利き腕やフットワークのよさまで細かく設定できるのだ。

フレイヤーメイクで好みの選手を作ろう。

コートには、芝のLAWN、土のCLAY、そしてコンクリートのHARDの3種類が用意されている。エキシビジョンではセレクトすることができるよ。

友達やコンピュータ相手に白熱した試合かできるぞ。

中嶋悟F1 HERO MD

やっぱりF1は3Dだね

●バリエ／4月下旬発売予定／7,800円／RAC／8M

これは、前作「中嶋悟Ｆ1 GRAND PRIX」を３Ｄタイプにして、さらに臨場感を増した作りのＦ１ゲームだ。

モードは「ワールドチャンピオンシップ」、「フリープラクティス」、「タイムアタック」の３つがある。

このうち「タイムアタック」では２人対戦（同時）プレイも可能。コースは'91年度グランプリのコースに加え、富士スピードウェイ、オートポリス、オリジナルの２コースという、全20コースだ。

もちろんマシンセッティングは前作と同じように、性能がひと目でわかるように工夫されている。

しかも、走行中の敵車の色もちゃんと個々に区別されていて、誰を抜いたか、誰に抜かされたかが把握できるようになっているぞ。

ライバルとチームの名称は例によって実名ではないが、顔のグラフィックなどは実物に似ているので、なかなかリアルな感触が楽しめそうだ。

ガレージでマシンセッティング。各数値を比べて吟味しよう。

レースでは全８台が疾走する。自車のダメージに注意しながら進め。

対戦は敵車なしで走るのだ。

名前こそ違えども、一発で誰だかわかるライバルたち。

バトルスマッシュ(仮称)

殴るだけが能じゃない!!

●KANEKO／発売日未定／価格未定／SPT／4M

格闘ケンカアクションが大流行しているのはなぜだろう？　みんないうことだけど、平和な現実に飽きているのかな。まあ、ギラギラたぎった欲望をパッドにぶつけて晴らす分には誰も迷惑しないから、大いに結構。

でもねえ、いくらゲームでも相手をバコバコなぐるだけっていうんじゃ、あまりに野蛮というもの。もっと紳士的なケンカをしよう！　ということでオススメなのが「バトルスマッシュ」だ。

ルールは簡単。ようするに、１対１でテニスのようにボールを打ち合い、サッカーのように相手のコートにボールをたたき込めばいいのだ。イマイチすっきりしない？　大丈夫。これはボールを相手にぶつけてＫＯしてもこっちの勝ち。実際のスポーツだって、こういうことは不可抗力でおとがめなしだしね。なかなか紳士的だと思わない？（思わないか…）

単純なルールのわりには凝ったグラフィックだ。

こんなデカイ相手じゃ隙間はほとんどない。結構テクがいるゾ！

天空烈伝 武蔵(仮称)

悪代官をこらしめろ！

●KANEKO／7月下旬発売予定／価格未定／ACT／8M

剣豪小説というものを知っているだろうか？　江戸時代、腕のたつお侍くずれが悪人どもをバッタバッタとなぎ倒すというのが一般的なストーリーで、オジサンたちが大好きなジャンルだ。

この「天空烈伝　武蔵」はアクションゲーム版剣豪小説といった感じの内容。しかし、悪人どもは地上ばかりではなくじつは…などと、設定が若者向きにアレンジされているのでヤングな君たちでも十分楽しめるはず。「ムッ、こやつできるな」などと、うなってみたり、お江戸気分で楽しむでござる。

武蔵と小次郎の決闘を思い起こさせるシーンだ

悪代官ばかりでなく、こんな化物も相手にしなければならないのだ

まじかる☆タルるートくん

驚異の低価格3,880円!

●セガ／4月24日発売予定／3,880円／ACT／4M

みなさんご期待のタルるートくんは、現在は全体の75%ぐらい完成していて、あとは微妙な調整が終わるのを待つばかりといった感じだ。仕様も固まったのでここらでちょっと整理しておこう。

システムはライフ制+残り人数制で、主人公のタルるートがいくつかの魔法と、ソードペンや滑空などで原作のイメージさながらに動きまわるアクションだ。

また、BGMにアニメ版の曲が2つ使用されているほか、TARAKO（タルるート）と西原久美子（ミモラ）2人の声優さんの声がサンプリングされている。タルがタイトル画面で「セ〜ガ〜」とか、ミモラが「あんまりですわ〜!」とかしゃべるのを見ているだけでも顔がほころんでしまうぞ。

それに、セガの一連の低価格ソフトよりもさらに安い、薄利多売の3,880円もすごいといえる。間違っても「ファンタ○ア」や「まじ○るハット」のような安いだけで内容がちょっと……なんて作品にはならないから、期待しててていいぞ。

あんまりですわ〜

ある場所でミモラと戦っている(?)ところあんまりですわパンチが音声とともに炸裂。

2面のボス。コウモリだのリンゴだので攻撃してくる。

原作の独特な線がうまく再現されているね。

チェルノブ

行けチェルノブ、我が前に敵はなし!

●データイースト／発売日未定／価格未定／ACT／8M

いまだに根強い人気をもつ「チェルノブ」だが、メガドラ版はグラフィックが変更されるというのは以前にも伝えたと思う。

しかし、主人公チェルノブをはじめとするキャラの比率や、敵のアルゴリズム、攻略方法に関してはアーケード版に忠実な移植になるそうだ。アーケード版のマニアだった人もこれでひと安心だね。

ちなみに、ストーリーも大筋は同じだが、デスタリアンにさらわれた妹のチェルミーを救出するという目的が付加された。ということは、あの有名（?）なエンディングに変更の可能性があるのかな?

この竜には重力分銅が効くんだよねえ。

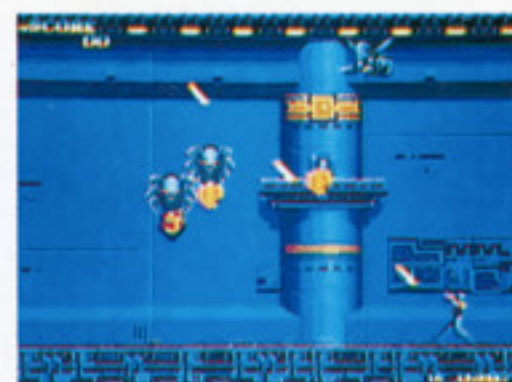
グラフィックがいまふうだ。

この手の動きが不気味。

後方にあともどりできない操作性も健在だ。

デコのセンスが爆発した背景。

ツインクルテール

魔法使いたちの冒険物語

●WAS／6月26日発売予定／7,800円／ACT／8M

私たちの世界とは別の次元に存在する、空に浮かんだ不思議な世界、アルフィリオン。そこはたいへん豊かなところで、人々が争う必要もなく、何千年もの間、平和が続いていた。しかしある日、ある魔法使いが別の世界をのぞいたことにより、戦いの知識を得て、反乱を起こしてしまった。そこで良識のある魔法使いが、再び平和を取り戻すために立ち上がったのだ。

これが全8面のアクションシューティング「ツインクルテール」の、壮大なバックストーリーだ。この世界観が生かされた巨大なボスキャラや美しい背景は期待大だ。

絵本ふうのオープニングデモ。なかなかキレイだ。

舞台と敵は、ファンタジーがメインになっている。

面のあいまには、こういったストーリーのつなぎがある。

3ツ首ドラゴンの炎が容赦なく迫る。骨まで残らず溶かされそうだ。

BEEPLE LAND びーぷるランド

読者のみなさんのいろんな意見をCATCHするびーぷるランド。真面目な意見から笑いネタまで一息いれて読んでってね。

今月の論

ゲーム図書館活用提案！

開設されてはや１年以上経つ「ゲーム図書館」。最近はやや忘れられた存在になりつつあるけど、ここはひとつ再興計画を出し合ってみたぞ。

●ハードのことはよくわからないのであしからず。ゲーム図書館のRAMカセットをパワーアップしてもらいたいです。これでいままでよりも容量の大きなゲームを作ることができるのではないでしょうか。もちろんMEGA-CDにも使えるようにしてほしいです。次に希望するのはアンケートです。どれくらいの会員がいるかは、知らないのですが、一応データにはなるのではないのでしょうか。それと質問コーナーというのも作ってもらいたいです。よくあるパスワード画面みたいな感じで文章を作り、そのデータを送る。そしてセガは次回までに回答を出しておく。ちょっと無理があるけど、どうでしょうか。追伸、SNNは月二回、本当は毎週のほうがいいのですけど……ムリはいいません。

（愛媛県・武智晃一）

●ゲーム図書館をデータバンクのように使うのはどうでしょうか。これだったら、リアルタイムなデータが入手しやすくなるし、必要なときにどこへでも送れますしね。具体的にいうと、たとえばＲＰＧなら敵のデータがいつも同じじゃヤダ……という人なんかには常に新しいデータが供給できていいと思う。またＦ１ゲームのエンジンデータとかでも常に最新のものが得られるので、ファンにとってはうれしいことだと思う。

（茨城県・江原和秀・18歳）

●考えつくことをザッと挙げていってみます。①大戦略とソーサリアンのシナリオとマップを定期的に出す。②ハビタットみたいなゲームを出す。③発売直前のソフトのさわりができるようにする。④「フリッキー」のような昔のゲームの完全移植。⑤ファンタシースターアドベンチャーのシリーズでアリサやタイロン、ルツなどパートⅠのキャラたちを主人公にしたものを出す。⑥MD&G.G.参入ソフトハウスのコメントや新作ゲームの情報を入れる。⑦「元気が出るテレビ」(日テレ）の高田純次に来てもらい「村おこし」ならぬ「モデムおこし」をしてもらう（笑)。これぐらいやれば出荷台数も伸びるんじゃないでしょうか。

（茨城県・グラオル・17歳）

●１年ほど前、私はゲーム図書館ができたとき、「なんて画期的なんだ」と思い早速買おうとしたが、友人に思いとどまるようにいわれてそのまま買わなかった。そんな私はこのようなゲーム図書館の活性化計画を立ててみました。まず、最近「ファンタシースターII」のアドベンチャーがあったけど、それがG.G.ソフトになっていたよね。だからこのように開発途中のソフトの一部をゲーム図書館に使用してみるといいと思う。すなわちスーパーCD-ROM^{2}で開発中のソフトを「体験ソフト」として出してたように図書館に入れるのである。これでは初めてプレイをする楽しみがなくなってしまうかもしれないけど、こうでもしないとゲーム図書館に明日はないと思う。

（岡山県・三宅晋司・15歳）

●「ゲーム図書館」という名のとおり、過去発売されたメガドライブ(もちろんＣＤは×)のゲームを取りそろえればよいのではないでしょうか？　実際問題として、ホストコンピュータとデータのやりとりをするのにも、電気代、時間等の浪費につながりますから、30メガビット程度のＲＡＭカートリッジを用意して、そこにダウンロードするようにします。つまりファミリーコンピュータのディスクの書き換えと同じ要領で過去のソフトの供給を行うわけです。もちろん、タダ、というわけにはいきませんが、各メーカーの都合に合わせて、300円～原価の半分くらいの値段で書き換えるのです。いままで出た全タイトルを取りそろえるのは冒険かもしれませんが、過去に、品薄で手に入れられなくて涙を飲んだゲームもたくさんあることでしょう。「あの名作をもう一度」なんていいですよね。

（埼玉県・吉野崇・17歳）

6月号のテーマは
いまから言えば採用される？
ソニック・ザ・ヘッジホッグ２にはこうしてほしいです

【ＢＥメガ総括】さまざまな可能性を期待されて登場したゲーム図書館とメガモデム。１年以上たったいま、ユーザーにイマイチ浸透しきれていないのは、ひとえに図書館ソフトの少なさや、使用メリットの物足りなさにあるんじゃないかな？　今後このシステムを活かすためには、やっぱり「名作ゲーム博物館」とかいったウリのゲームがほしいよね。セガさんにはもうひと頑張りを期待しよう。

ゲーム言いたい放題

●なんといってもタマゴ型のまあるいオパオパがかわいい「スーパーファンタジーゾーン」。このゲームの魅力はというと、思わず目をうばわれてしまうほど美しい幻想的な舞台背景にあります。ファンタジーというにはどうもイメージが具象的というか、神秘性に欠けるきらいはあるものの、より明るく楽しくデザインも一新！　それでいてゲーム感覚はオリジナルのまんま、楽しみやすく安心して遊べるってわけですね。またアイテムにも個性的なものが豊富に取りそろえられていて、お金さえあれば自由に購入できるのですが、それぞれに時間や個数などの制限があり、買うたびに値上がりしていってしまう。つまりいかにパワーアップするかより、いかにアイテムを有効に使いこなしていくかがポイントになってくるわけですね。とにかく自由度の高さがいいです。それゆえ当然、各ステージ、各ボスは特徴的で攻略が楽しくなってくる。何回プレイしても新鮮であきないです。ただ、この斬新なところが裏目に出てて、やられてしまったときには、SHOPがやってこず、お金がなくなったらハマリやすいのは残念なところ。しかし難易度は決して高くないし、パワーアップに計画性をもたせたゲームバランスは見事！　というしかないですよ。全体のクオリティも秀逸で、ずばぬけてますね。さすがサン電子！ってデキです。

（新潟県・楡井孝典・20歳）

――みんなから高い評価を得ている「スーパーファンタジーゾーン」だけど、やっぱりメガドラユーザーならチェックしたいデキだぞ。

●「ジョー・モンタナII」には期待していただけに失望しました。第一は、操作性が前作よりひどい（勝手に動かれてはゲームになんない）。またＦＣ（ファミコン）の「テクモスーパーボウル」のように個人名がありデータもきちんとしてほしかったところ。いちおう性格づけはあるようですが、そのデータも私にいわせれば疑問だらけです（ディフェンスバッグがいないのはなぜ？）。絵的には素晴らしいし、フォーメーションも多彩、なのに個人名はなしでセガリーグというのには泣けます。セガ・オブ・アメリカがあるんだから、ＮＦＬと交渉して何とかならないだろうか。

（神奈川県・赤根正晃・21歳）

――やっぱり選手名がないのは残念だけど、実況中継音声はものスゴイから許せるかな？

●「アイラブドナルドダッグ」の感想を１つ。いやーなかなか難しかったですよ。謎解きもそうですが、アクション部分だけを見ても「ミッキーマウス」より難しいんじゃないですか？　それでも「あと少し」と思わせるバランスのよさは天下一品ですね。無限コンティニューということもあって、ついつい再挑戦したくなっちゃうんですよ。ですがエンディングが「ミッキー」とたいして変わらないような演出だったのは残念でしたし、それにこういったアドベンチャー的要素のアクションは、ドナルドの可愛さに魅かれて買ったような低年齢層なんかには、やっぱりツライんじゃないかと思います。けれど「ソニック」以来、久々にセガの一級アクションを見せてもらってうれしいです。ＰＳ、大胆予想として、次はダンボの横シューだ！（ありえる）

（山形県・STELLA・18歳）

――なんだかんだいって良質のゲームといえる「ドナルド」だけど、やっぱ難易度は高いのかな？

●「イースIII」の〝ガルバラン〟をどうしても倒せない人のために倒し方を教えます。まず、絶対に必要なアイテムは「フレームソード」と「プロテクトリング」（２つとも時計塔の中）、「薬草」「プロシアの秘薬」「アミュレット」「精霊の首飾り」です。もちろん他にもあっていいですけどね。ＨＰは低くてもかまいませんが、リングＰだけは255にしてください。〝ガルバラン〟が現れたら、まず「アミュレット」で３回ダメージを与え「薬草」と「首飾り」だけで２本の腕を攻撃します。〝ガルバラン〟の心臓？が出たら「プロテクトリング」を使い、下突きをします。やり方はガルバランの心臓の真下にいって「剣を振るボタン」を押したまま（方向ボタンの下では不可能）「ジャンプのボタン」を押し、最高点までジャンプします。あとは「プロシアの秘薬」を使い、うまく、リングＰが切れる前に倒すことです。ちなみにエンディングはオープニングみたいな感じでした。

（神奈川県・菅原武・13歳）

――つまってた人には役に立ったかな？　攻略法はもっと送ってね。

イラスト

岩手県・ほうほう(16)

北海道・海野卓(17)

山形県・STELLA(18)

福岡県・かーばんくる

東京都・鈴木真也(18)

岡山県・馬花月龍児(15)

【ＢＥメガ質問箱】Ｑ：ＢＥメガの兄弟誌の「Theスーパーファミコン」には、とても便利な「バンクシステム」っつーものがあるらしいけど、ＢＥメガではやらないんですか。あとサン電子のソフトのケースはなんで他より小さいんですか？（埼玉県・ジャム＆岡田ファン・14歳）Ａ：バンクシステムは導入を検討中だよ。それとサン電子さんのはファミコンのケースと共用のため小さいんだって。

ギョーカイに言いたい！

●ＰＣエンジン用「イースⅣ」について。日本ファルコムさん、そりゃないよ。せめてセガ・ファルコムがメガドラ用ソフトを発売してからにしてほしかった。ところが「イースⅣ」にはリリアが出るそうだが、アドルとリリアは結ばれるのだろうか？　でもなぜパソコンで作らないんだろう？　ともかく「Ⅲでやめておけばよかったのに」か「早くⅤを作れ」か楽しみですね。結論：「イースⅣ」を横取りして、MEGA-CDの売り上げを伸ばすべし（これは冗談）。

（茨城県・ASMODEUS・18歳）

――ははは(苦笑)。ここはひとつ今月号の「セガ・ファルコム通信」やP.97からの対談を見て納得してもらいましょうか（全然解決になってなかったりして……）

●セガさんMEGA-CDで「スターウォーズ」や「キャプテンＥＯ」を作ったらどうでしょう。フルアニメーション（実写）で３Ｄメガネを使って出したら面白いと思う。……が、ただそれだけでは目の肥えたユーザーは認めない。映画ファンでも認められるように、日本語と字幕スーパーとを選べるようにしたり、いろいろと新しいことにチャレンジしてみれば、ビックなタイトルだけに売れると思う。

（新潟県・かわうそ・14歳）

――「キャプテンＥＯ」は無理だとしても「スターウォーズ」はＸ68000でも出てくるからいいかもね。どこか出してくれないかなー。

●メガドラにグラフィックが超美の「スーパーファンタジーゾーン」が出ましたが、あのゲームが16色や32色程度の色使いだったら、はたしてあれほど画面にインパクトがあったでしょうか？答えはＮＯ！だと思います。そーですよね。やっぱり色って重要な要素です。まだ「スーパーファンタジーゾーン」は持ってないんですが、かなり中間色を多用しているのではないでしょうか？　私は昔ＦＭ-７というパソコンを持っていたんですけど、グラフィックツール等で絵を書いてよく遊びました。当時としては一般的な８色しか色をもたないマシンでしたが、中間色を使えばかなりの色を作れたんですよね（ドットの細かさも手伝っていましたが）そして４年ほどたった頃かな、77ＡＶというマシンを購入したんです。4096色出るマシンでした。同じ様な画面の表現でも中間色を使いまわしたグラフィックと元の色で出してる画面とではロではいい表わせないほどのインパクトがあったんです。いまのメガドラはこの点においてＰＣエンジンやスーファミに確実に劣っているんです。いや、他の機種なんかカンケーない。私はメガドラの画面に強烈なインパクトがほしいのです。かなりのメガドラユーザーが夢見ているハズです。お願いです。セガさん夢を、私たちユーザーに夢の実現をください！

（兵庫県・ＯＣＴ）

――色論争は絶えることなく続いているけど、今度「今月の論」あたりで決着をつけたいね。

●最近メガドラはディズニーシリーズやソニックのヒット等でユーザーを拡大しつつあるが、私が思うにメガドラは反射神経主体のゲームばかりのように思う。最近はドラクエの影響でファミコン卒業生が次のゲームマシンに手を出すという傾向があるが、今の状態でＰＣエンジンとメガドライブどちらを選ぶかと聞けば、やはりＲＰＧの多いＰＣエンジンに傾くのではなかろうか。メガドライブにも「アドバンスド大戦略」のような、非反射神経型のすぐれたゲームもありますが、数ではやはりＰＣエンジンに負けるのは否定できない。新規ユーザーを増やすには、「ゲーム経験者にウケるソフト」だけではまずいのではなかろうか。アクションゲームなら難易度を低めに設定するか、難易度セレクトのついたものをもっと多く出してほしい。私はアクション等の系統は好きだけど、それでも最近のゲームにはついていけないものを感じます。難しいゲームばかりでは、たとえ１つ１つのゲームのデキはよくても敬遠されてしまうのではないでしょうか。それとメガドライブはＲＰＧが決定的に不足しています。今後ユーザーを増やし、ＰＣエンジンさらにはスーパーファミコンを圧倒するためには、カートリッジ、ＣＤともにＲＰＧを増やすことが不可欠です。非反射神経型のゲームがもっと増えれば、メガドライブの未来はさらに明るくなるだろう。

（神奈川県・うえけん・24歳）

――ジャンルがどうとかは意見が分かれるだろうけど、やっぱり初心者をも引き込む力のある優良なソフトが欲しいよね。

香川県・鳥羽まつり(17)

東京都・大久保良秀(20)

DEATH-BRINGER

山形県・天野屋精肉店

千葉県・いくしのゆえ(20)

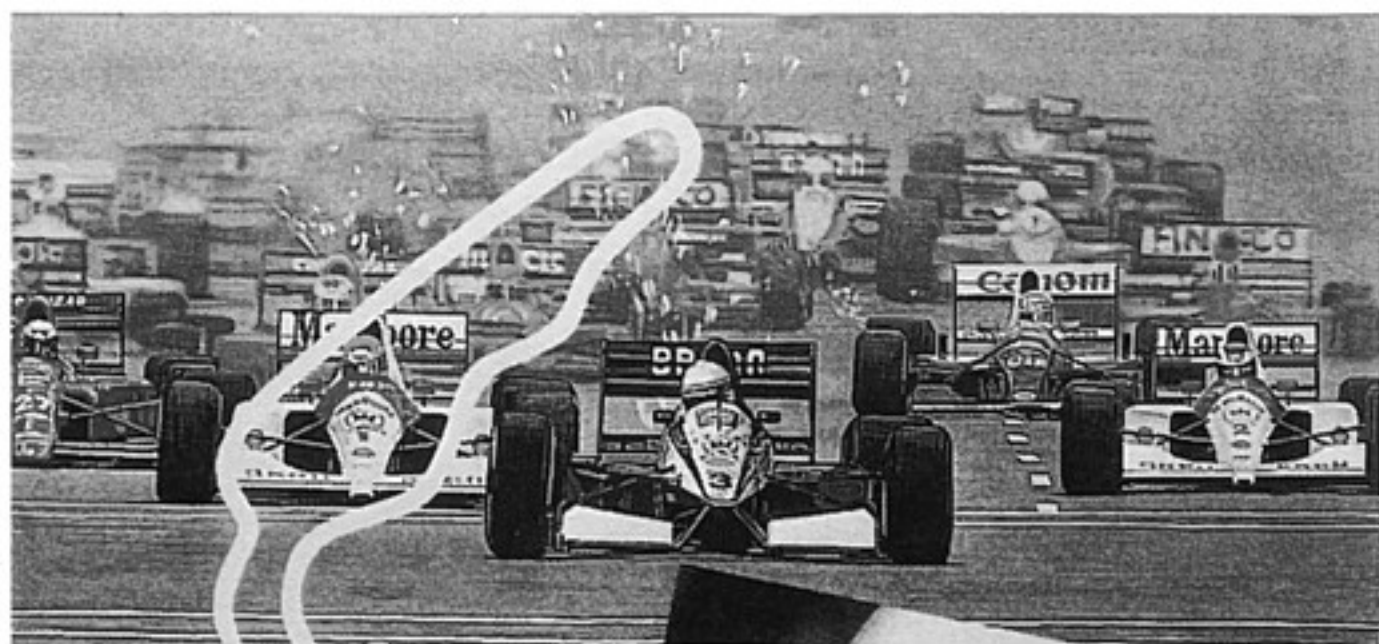
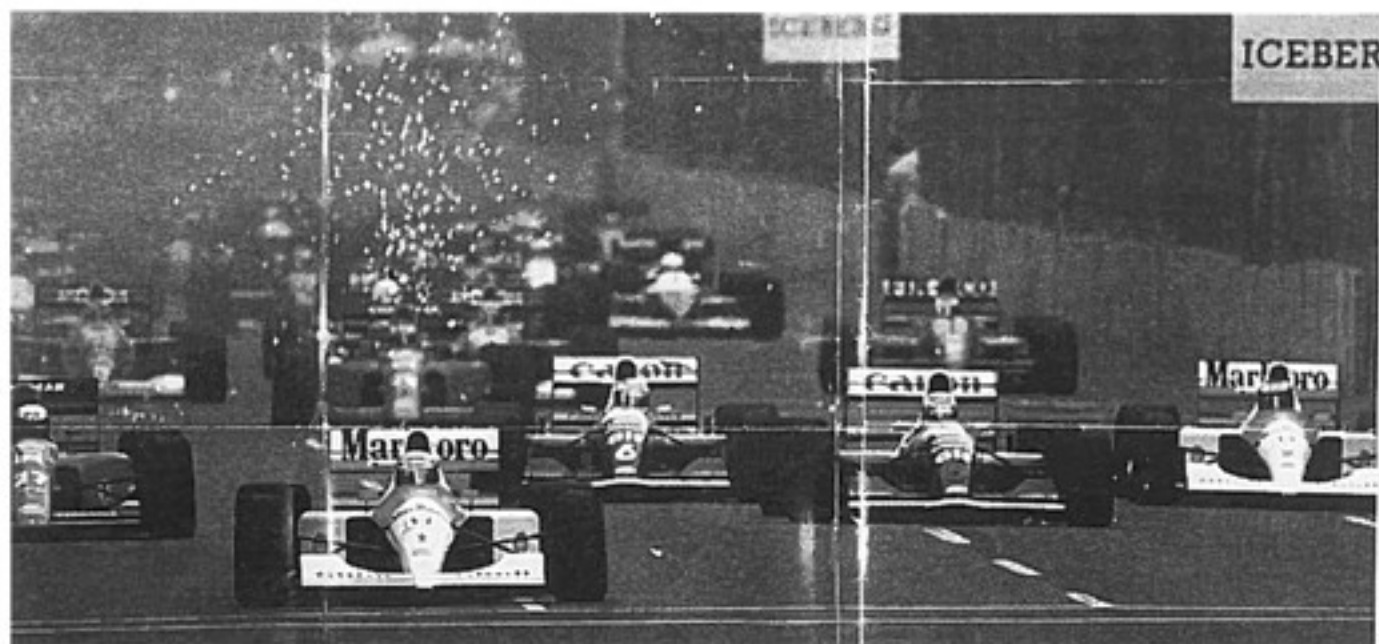
懐かしの The Castle

ATMIC RUNNER CHELNOV ©DATA EAST

大阪府・MINO

【いちゃもん言いたい放題】おいドナルド！　お前がゲーム中に食うのは鳥肉だろ！（取説参照）こりゃあ共食いじゃないのか？　いいのか？　おいっ！（山形県・STELLA・18歳）おい、「ラングリッサー」のアルバート。ターン７くらいなんかで死ぬんぢゃねー！　もっと持ちこたえろっ。おかげでやる気なくしたぞ……。（北海道・ラングリッサーScenario７・12歳）

ビンビントーク&BEメガフォーカス

またまたきましたBEメガフォーカス。今月は一息抜けるバカバカしいネタがそろってるぞ。

●「中嶋悟F1 GRAND PRIX」のパッケージの絵にそっくりの写真を見つけたよ～ん。この絵がアメリカGPのシーンをまねたものだと気づいた人はかなりいたと思うけど、この写真ほどマシンの位置が似てるものはないと思うよ(たぶん)。

(栃木県・きんぎょ・14歳)

――ふ～む、いつもこのコーナーの最初ってデカいネタがくるんだけど、こいつも似てるといえば似てるかな……(パッケージのほうは先頭に中嶋のマシンを無理やり?入れてるけどね)。このゲームは発売前に高橋由美子ネタが発覚してたけど、あれのほうがよかったなぁ(失礼)。はぁ。んじゃ次ね。(女好きな担当なので元気がない)。

●「三国志列伝」の箱の絵のまん中はセナ、左上はプロディに似てる！ 右上の人はウッチャンだと思った人はたくさんいたと思う。

(大阪府・水谷直樹・17歳)

――はっはっはっ、水谷くんはよくこんなバカなことに気づいたな。確かにいわれてみれば、こりゃ似てるわ。するってぇと孔明はウッチャンか。うわっはっはっ(やけにバカウケしてしまった担当だったりする)。こんなこといわれた日にゃ、この絵も生涯笑い者だよな(まだ笑ってる)。そうか、劉備(りゅうび)はセナか。わはは(しつこい)。

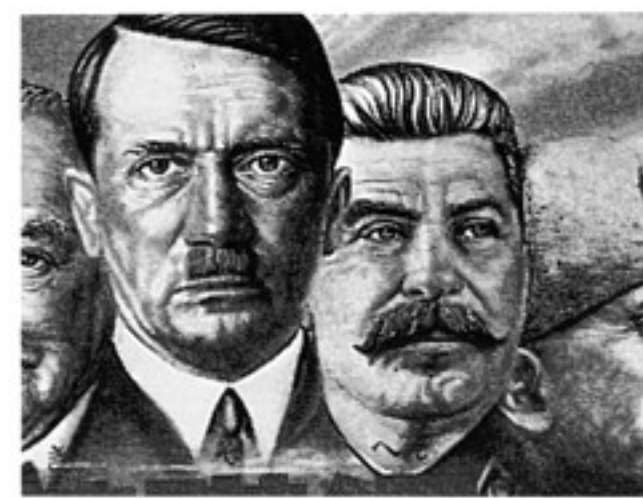
●「JuJu伝説」なる奇妙なゲームに登場するあのとぼけたおサル、あれはまさしく進化論を説いた偉大なる学者ダーウィンの風刺画そのものではないか。考えてみれば、JuJuサルはとってもセンスの悪いキャラ。モデルがあって当然なのだ。

(東京都・野村壮一郎・18歳)

――ほほう、こりゃちょっと博学なネタだなぁ。確かにあの腰つき、足の短かさ、どれをとっても似ているぜ。こりゃまた大発見だ(どこが)。わははは、そうか、JuJuはダーウィンか(違うって)。

●2月号43ページの「スプラッターハウスPART 2」の地下道出口と邪教の神殿の写真に注目だ!! まず、上のほうは顔が「エルム街の悪夢PART 5 ドリームチャイルド」の最後のシーンの顔にそっくり。映画通の人ならちょっとはわかるだろう。そして、下のほうはというと左のヤツが「ドラゴンボールZ」のフリーザにそっくりだ。これはスゴイぞ。

(宮城県・片山英和・16歳)

――おおっ、こいつは発売前だというのにもう発見者が！ いわれてみればなんとなく似てるよな。それにしても、フリーザってのは笑えるぜ。

●大変だ。「アドバンスド大戦略」のパッケージのヒトラーの右の人が俳優の岡田真澄さんにそっくりだぁ。いったいどういうことだぁ。

(東京都・菊地史郎・16歳)

――落ち着け菊地。お前がいってる岡田真澄ことスターリンは昔から岡田真澄に似ていたのだ。だから岡田真澄などと大声を出さなくてもいいぞ。ちなみにこの組合せは女性週刊誌でもよく見かけるぞ。

【今月のびーぷる大賞発表】う～む。今月のネタは先月に比べると、ちと地味なような気がしたが、こいつは気のせいかな？ このままでは来月以降のこのコーナーの存続が危うい気もするが、そんなことにかまっていては「びーぷるランド」はやってられん(なんのこっちゃ?)。というわけで今月のびーぷる大賞は三国志ネタの水谷直樹くんに決定だ。来月号もバカバカしいネタで笑わせてくれよ。

4コマまんが劇場 MDくん

岡山県・ニヤリ（16）

てえへんだ！ などといってる場合ではない！ 業界ではこんなことはよくあることだ。負けるな父ちゃん！

静岡県・S.C.H.S

なんじゃ、そのゴツイ電話は？ え、これがあのメガモデムですか？ う～対応ソフトがなぁ。ブツブツ……。

3月号のゴメンナサイ

●P.34の「港のトレイジア」のコメントのなかで「～窪岡氏を起用したり」とありましたが、このコメントは事実に反していました。読者の皆様ならびに関係者の方々には大変ご迷惑をおかけしました。深くお詫び申し上げます。
●P.73の「バトルマニア」の写真説明文の一部に、内容的に入れ違いがありました。大変申し訳ありません。
●P.118の「LUNAR」の紹介記事の巻頭にある写真が左右逆になっていました。大変申し訳ありません。

ぴーぷるランドへの投稿は……

論	このコーナーは、毎回特定のテーマを決めて、それについてみんなで話し合おう、というコーナーです。ちなみに、テーマの分野は問いません（メインはゲーム）。また、これをテーマにしてほしい！ という要望がありましたら、ハガキに書いて送って下さい。 ●６月号のテーマは「ソニック・ザ・ヘッジホッグ２にはこうしてほしい」です。いまやセガの顔ともいえるソニックは年末にアーケードやMEGA-CDで登場するとの噂もありますが、そんなソニックの続編に対するみなさんのご意見やご希望をお聞かせください。
ゲーム言いたい放題	メガドラのソフトをプレイしてみた感想や意見をなるべくコンパクトに書いて送って下さい。できたら新作ソフトのほうがいいなぁ。
ギョーカイに言いたい！	ゲーム業界のメーカーやライター、デザイナーやプログラマーなどなど、ギョーカイに何か言いたいことがあったら、ド～ンと言っちゃえ！ のコーナーだよ。
ビンビントーク＆ＢＥメガフォーカス	ゲームに限らず、あなたのまわりであった面白いこと、何か気づいたことがあったら、遠慮せずにハガキに書いて送ってね。またゲームのなかで「そっくりネタ」を発見したらＢＥメガフォーカスまで送ってね。こっちは特別プレゼントもあるぞ。
ＢＥ・メガ質問箱	ゲームのことやサードパーティさんに対することなど、ふだん疑問に思うことを聞きたいっていう人のためのコーナーだよ。
いちゃもん言いたい放題	君らがヒジョーに頭にきたゲームやメーカーさんなんかに、３～４行で怒りの意見をぶちまける超過激なコーナーだ。ふだん言えないようなことも、ここでなら載せられるぞ。どーんとこい。
イラスト	ハガキに黒ペン（鉛筆やカラーは不可）で描いてね。四コマまんが「ＭＤくん」も募集中だぞ（こっちのほうは痛烈な風刺を期待してるからな）。

なお、"ぴーぷるランド"採用者全員の中から抽選で
●お好みのソフト……２名（うち１本はＢＥメガフォーカスから）
●図書券1000円分……８名を差し上げています。
発表は、プレゼント当選者のコーナーで行います。

あてさき 〒108 東京都港区高輪２-19-13ＮＳ高輪ビル ソフトバンク㈱
『ＢＥＥＰ！ メガドライブ』編集部（○○○○○コーナー）係まで
＊住所、氏名、年齢、ほしいソフト名を必ず明記してください。

２月号プレゼント 当選者発表

①天下布武（５名）
兵庫県・笹部倫弘、岡山県・林岳生、静岡県・早川彰
福岡県・新谷周二、兵庫県・古川学

①ちびまる子ちゃん（５名）
京都府・上羽恵三、青森県・三浦準也、宮崎県・増田直紀
秋田県・伊藤幹男、長崎県・野本誠一郎

③ジョーモンタナII（５名）
神奈川県・大嶋修、鳥取県・中嶋俊雄、滋賀県・田辺卓真
長野県・松村弘忠、新潟県・高橋義信

④ソーサルキングダム（５名）
新潟県・五井克則、福岡県・波佐修治、千葉県・玉井直哉
宮城県・関英樹、京都府・田崎泰二

⑤ドナルドダックのラッキーダイム（３名）
青森県・工藤淳、愛知県・杉本隆文、和歌山県・吉沢隆一

⑥ファンタシースターアドベンチャー（３名）
広島県・佐々木勇、愛知県・青木陽一朗、鹿児島県・富田邦宏

⑦マイクロワールドテレカ(10名)
栃木県・井野越正人、神奈川県・宝木知之、大分県・宮本辰典
愛知県・鈴木通隆、福岡県・池田耕四郎、東京都・牧原元昭
茨城県・石塚雅浩、埼玉県・鈴木洋史、山口県・谷野宏明
千葉県・武田実

⑧テクノギャルカレンダー(10名)
東京都・元井康夫、北海道・川村一男、滋賀県・滝玲蘭
東京都・野村誠、千葉県・松島正幸、山梨県・深沢充明
大分県・織田優一、埼玉県・角昌太郎、岡山県・浜田和久
栃木県・坂本裕介

★今月号ぴーぷるランド採用者プレゼント：（ソフト１本）：神奈川県・赤根正晃、（図書券1,000円分）：埼玉県・吉野崇、神奈川県・菅野武、埼玉県・井上武司、茨城県・程田勝也、北海道・吉田将弥、東京都・野村壮一郎、静岡県・平野智士、千葉県・富所けい子★２月号読者レースセット当選者：愛知県・武藤博道、兵庫県・肥田誠矢、東京都・石垣秀樹、京都府・杉高洋介、北海道・原田義則

Sega Falcom ACT. 6

ゼガ・ファルコム通信

Knowledge which is felt to be boring is of little use, but knowledge which is assimilated eagerly

セガ・ファルコム、着々始動中——！

セガ・ファルコムに聞きたい！ 矢野マーケティング本部長の登場だ

現状は、どう!?

今年のはじめにＰＣエンジンスーパーCD-ROM²の「イースIV」や日本ファルコムのＰＣエンジン参入が発表され、ファルコムファンのメガドラユーザーに大反響を巻き起こしたことは、まだ記憶に新しい。

さて肝心の我らがセガ・ファルコムは、今いったいどういう状況なのだろうか!? セガ・ファルコムの現在の活動状況は、そして第一弾のソフトの発表は、はたしていつごろか!? さっそく取締役マーケティング本部長の矢野さんにお話をうかがってみた。

9タイトルが始動か！

——まず、セガ・ファルコムの現在の活動状況についてお聞かせください。

矢野 セガ・ファルコムが設立されたのは昨年の７月ですが、スタッフがそろいはじめたのが10〜11月頃、それから準備をはじめて今年初めからいよいよ実作業に入ったといったところです。スタッフも現在16名を数えるほどになりました。そのうち開発スタッフは10名です。４月になると新卒の人も入ってきます。開発スタッフは今、上村課長を中心にMEGA-CDソフトを開発するためのグラフィックツールなどの研究開発をメインに動いているところです。セガ・ファルコムの第一弾のソフトはMEGA-CDでと考えていますので、それには、しっかりとしたシステムが必要なんです。

——実作業といいますと、具体的にどんなタイトルが準備されているのですか？

矢野 実際に検討しているタイトルは、全部で９タイトルほどあります。そのうちの３つは、長期的に時間をかけて取り組むビッグタイトルになるはずです。セガ・ファルコム内部で開発することになるのは９タイトルのうち２タイトルとなります。契約その他の問題で、タイトル名は、まだ発表できませんが、いろいろな計画や実作業は着々と進んでいるわけです。

——年内には何本ぐらいを予定しているのですか。

矢野 来年３月までに４〜５タイトルを発売する予定です。今の段階ではタイトルを発表できなくてもうしわけありませんが、もうしばらくお待ちください。

——ところで、その３つのビッグタイトルというのは？

矢野 まだ構想段階なのですが、その後送によってはかなり時間をかけた大きなタイトルになるでしょう。実際問題としてセガ・ファルコムでも、１年ぐらいのスパンでリリースするタイトルと長期的なプロジェクトが並列して進んで行くと思います。

取締役マーケティング本部長 矢野一隆さん
加藤社長とともにセガ・ファルコムのスポークスマン的存在。セガ本社の国内渉外部のチーフでもある。

——セガ・ファルコム内部で開発した以外のソフトもリリースしていかれるということですが？

矢野 もちろん、セガ・ファルコムでは日本ファルコムのタイトルの移植やオリジナルソフトを開発することが第一の目的ですが、セガ本社とは、また違ったスタンスでメガドライブ界を活性化するために、様々なソフトハウスと協力してゲームを作っていく予定です。セガ・ファルコムに協力していただいているソフトハウスは、いままで、自社でメガドライブに参入されている会社もあれば、まったく新たにメガドライブに参入される会社もあります。とにかく、セガ・ファルコムでなければできない、あっと驚くような展開をしていきますのでご期待ください。

タイトル発表はいつ!?

ということで、心配御無用。セガ・ファルコムは着々と活動中だ。本誌の予想では具体的なタイトル名の発表も、この１〜２カ月中なんじゃないかな。なにしろセガ・ファルコムは、スタッフをはじめまったく新しく出発した新会社だ。０からのスタートにはそれなりに時間がかかるということを理解して、しばらく待っていてほしい。セガ・ファルコムは、必ず期待に応えてくれると思うよ。

S.F HOT LINE

だんだん温かくなってきましたねぇ。厳しい冬も終わり、待ち遠しい春は、もうすぐそこまできているようだ……。

●「イースII」をぜひ、移植してほしい。だけど原作は、アドルのセリフが少なすぎる。この点に関して、提案があります。

まず、アドルのセリフを増やし、このゲームで重要なシナリオ（例、リリアをはじめとする脱走者が石にされてしまうイベント）のときだけ、違った色で表示します。こうすることで、ストーリーがかなり盛り上がり、他機種のものより分かりやすくなるはずです。無理だろうと思いますが、やってみる価値はあります。

京都府／藤井啓正／19才

●ＰＣ-88の「ぼっぷるメイル」移植希望。あのキャラクターがしゃべりさえすれば、絶対にＰＣ-88版を越えることができるはず。ＰＣ-88でできるなら、MEGA-CDで絶対に（＋α）してできると思う。がんばって移植してください。

佐賀県／風

●セガ・ファルコムのMEGA-CDへの移植は「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」にしてほしい。オープニングビジュアルは、拡大縮小を使ったり、多重スクロールを使ったりして、できるだけイメージをくずさずに移植してほしい。それに戦闘をもっとすごくしてもいいんじゃないか？　とにかくセガ・ファルコムさんとMEGA-CDでしかできないものにしてください。

富山県／大島高宏

●ダイナソアをぜひ！

このゲームをどうか、完全移植してください。パソコン雑誌でしか見たことない私は、このゲームをやりたくてたまらなくなりました。難しくなってもかまいません（移植の際には、オートマップ機能があったら)。あと、「ドラスレ英雄伝説」もお願いします。セガ・ファルコムさん、どーか！　お願いします。

●名前しか知りませんが「パノラマ島」をお願い。パソコンを持っていないので、ぜひやってみたい。

神奈川県／福島ゆう子／20才

群馬県／ごんたくん

大阪府／柴山英雄

熊本県／豊永展輔／17才

セガ・ファルコムより一言!!

たくさんの移植希望案をいただき、たいへんありがとうございます。各作品にそれぞれの思い入れがあり、すべての意見を反映した作品を作るのは難しいと思います。しかし、できるかぎり皆様のご要望にそえるように努力いたしますので、期待して待っていてください。ーセガ・ファルコムー

毎号毎号送られてくる、膨大な量の移植希望の手紙。便せん５枚を使ったもの、ハガキにビッシリ書きこまれたものなど、すべてお見せし、お返事いただいた。——キミたちの夢は、もうすぐかなうかもしれないね……。

スクープ!!

矢野氏、ステーキ屋で原辰徳と会う！

セガ・ファルコムの矢野部長と原辰徳がニッコリ笑ってポーズ。何とも不可解な組み合わせである。これはいったい？　そういえばMEGA-CDのラインナップに野球ゲームがあがってるし、もしやセガ・ファルコムブランドで野球ゲームを……。

なんていうのは、まるでウソ。たまたま矢野さんが、原選手経営の赤坂にあるステーキ屋に行ったときに偶然一緒に撮ったんだってさ。

お便り募集中

受験シーズンも終わり、みんなが遊べる季節になってきました。受験生だからと、このコーナーを読むだけだった人も、お便りください。セガ・ファルコムに聞いてほしいことなど、なんでもＯＫです。

先月号で、ハガキに住所が載ったまま掲載してしまったこと、またペンネームを本名で書いてしまったものがありました。お詫びもうしあげます。

〒108　東京都港区高輪２－19－13　NS高輪ビル
BEメガ編集部「セガ・ファルコム通信」係まで

ジャムおじさんの本音で迫るTVゲーム業界

Writing／ジャムおじさん

MEGA-CDもすっかりおなじみになり、今度はスーパーファミコンのCD-ROMが発表され、 今年のＴＶゲームの業界もどうやら波乱万丈といったところが見えてきた。今回からは、いよいよ「MEGA-CDの光と影」の核心に触れていこうと思う。

第5回 MEGA-CDの光と影(5)

大作待ちで動きの小さいMEGA-CD

鳴りもの入りで登場したMEGA-CDだが、年が明けてからはユーザー、市場関係者ともに ハードの普及を引っ張る大作ソフトの発売を待ち望んでいる状態である。

残念ながら、「さすがはMEGA-CDだ」というような新しいソフトは今のところ出て きてないような気がする。ジャムおじさんの経験からいうと、３年前のメガドライブ登場のときもそうであったように、これは、セガの新ハードの発売に対する戦略不足が如実に現れていることにほかならない。

一方、スーパーファミコンについてみてみると「スーパーマリオワールド」「F-ZERO」といった普及初期に勢いをつける目玉ソフトは、ハードメーカーの責任において用意されていた。MEGA-CDの場合はどうかというと、ゲームアーツ、日本テレネットグループといったサードパーティー頼みというのが現状。アーケードのビックタイトルをハードの発売にぶつけるといったセガらしい工夫は結局なかった。

海外では大物ソフトメーカーに動きが……

ジャムおじさんもそうだけど、発売されてすぐMEGA-CDを購入したユーザーは、皆、堪能(たんのう)できるソフトが今後出てくると思っているし、スーパーファミコンのCD-ROMが発表されたからといって悲観的になってはいない。それに「LUNAR」「聖魔伝説３×３EYES」をはじめ、楽しめそうなソフトはめじろ押しにある。またさらに、米国市場のようにメガドラ陣営のシェア拡大という新しい市場の流れが出てくることは間違いない。

「バーコードバトラー」ブームに学ぶもの

これらのことだけでは、単に成熟化に向かいつつあるＴＶゲーム市場に刺激を与えることはあっても、市場でパイを拡大させ、CD-ROMというメディアとしての新しい機能、あるいは文化を普及させるというハード本来の使命からは依然、程遠い気がする。

「いや我々はすでに先をにらんで動いて、市場を拡大させる手は打ってある」

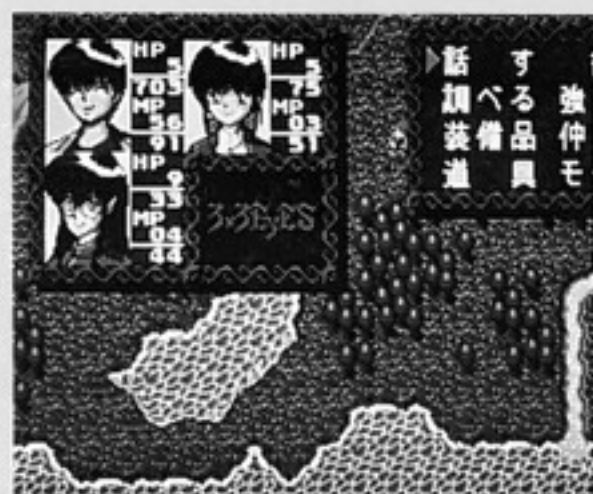
と反論したい業界関係者もいるかもしれない。しかし、子供たちの興味が離れたところでいくらアプローチしても、時期尚早というだけでリスクが高いのが現実なのだ。

最近、子供たちはＴＶゲームから離れ、「バーコードバトラー」に夢中になっているという声をよく聞く。なぜ、「バーコードバトラー」が流行るのかというと、それは身近なところに材料があり、勝負はその材料の値段の多寡(たか)に関係ないという偶然性が、子供たちの冒険心をくすぐるらしい。そして、何よりメーカーが与えた手続きに従えばクリアできる、ドラクエタイプの押しつけゲームとは異なり、ユーザーの創意工夫によってゲームが成り立ち、そのうえ対戦して遊べるという点が特筆されるところだろう。

そろそろ、ＴＶゲームも対戦することが楽しいという方向へと移行する時期ではないかという気がしてならない。MEGA-CDならハードとしても十分に可能であると思える。ソフトの豪華ラインナップのみならず、ソフトの供給だけで自己完結しない対戦型のゲームこそ、MEGA-CDの目指す方向であり、差別化戦略の決め手であると思う。

読者の期待も高いセガの「聖魔伝説３×３EYES」

原作は講談社「ヤングマガジン」で連載中の高田裕三氏の漫画。ファンは中高生が中心のようだ。ビデオもＯＶＡで発売されている。ビデオも漫画同様に人気がある。なお、MEGA-CD版は10月に発売予定。（写真は開発中のもの）

大作ＲＰＧとして期待されている「聖魔伝説３×３EYES」。

MEGA-CDならではのソフトとして期待される。

エポック社の「バーコードバトラー」

身の周りのものほとんどにバーコードがついている、今の時代にふさわしい商品。このゲームはいろんなバーコードを使って対戦プレイする。安い商品のものでも勝てるのが魅力。

SEGA 専門店 **サンタ**

シャイニングフォースが楽しみだな!!

☎03-3258-9051〈代表〉
〒101 東京都千代田区鍛治町1ー10ー4 丸石ビル

サンタのおすすめ 新作ベストテン(2月〜4月)

順位	タイトル	発売日	価格
①	シャイニングフォース	3/20	☎
②	アリシア・ドラグーン	4/24	5,200円
③	ソーサルキングダム	2/6	5,900円
④	ターボアウトラン	3/27	4,000円
⑤	クルードバスター	2/28	5,200円
⑥	シャドーオブザビースト	3/19	5,900円
⑦	港のトレイジア	2/14	5,900円
⑧	A列車で行こう	3/20	4,400円
⑨	まじかるタルるートくん	4/24	2,600円
⑩	レミングス	4/	☎

2〜4月のソフト

タイトル	発売日	価格
SDヴァリス	2/14	4,500円
クルードバスター	2/28	5,200円
ロードブラスターズ	2/28	4,500円
バトルマニア	3/6	4,500円
鋼鉄帝国	3/13	5,200円
TOEJAM＆EARL	3/13	4,400円
ストームロード(米国)	3/	4,500円
シャイニングフォース	3/20	☎
A列車で行こう	3/20	4,400円
ART ALIVE	3/27	2,600円
サンダープロレス外伝	3/27	4,500円
ターボアウトラン	3/27	4,000円
ピットファイター	3/27	5,200円
グランドスラム	3/	4,500円
シャドー・オブ・ザ・ビースト	3/19	5,900円
まじかるタルるートくん	4/24	2,600円
シーザーの野望II	4/	5,200円
スラップファイトMD	4/	☎
バッドオーメン	4/	4,500円
レミングス	4/	☎

サンタのおすすめベストヒット20(在庫のある中からあいうえお順)

タイトル	価格
アウトラン	2,000円
アークスオデッセイ	3,500円
アドバンスド大戦略	3,000円
ギャラクシーフォースII	3,000円
ゴールデンアックスII	3,800円
ザ・スーパー忍	4,000円
シャイニング＆ザ・ダクネス	2,000円
スーパーモナコGP	4,000円
ゼロウィング	3,800円
ソニック・ザ・ヘッジホッグ	3,800円
大魔界村	4,600円
デビルクラッシュMD	4,500円
ドナルドダック	2,800円
バハムート戦記	2,000円
ファンタジア	2,800円
ベアナックル	4,000円
麻雀道場	4,000円
マスターオブモンスター	4,000円
ミッキーマウス	3,000円
雷電伝説	4,500円

※商品は全て新品です。 ※新作ソフトは発売日にお届けいたします。

SEGA メガドライブ 11,500円

商品	価格
ゲーム図書館	8,500円
RFスイッチ	1,600円
ビデオ入力コード	800円
ACアダプター	1,200円
XMD-1RGBユニット	3,500円
コントロールパッド	1,600円
メガブラスターパッド	2,000円
アスキーメガパッド	2,500円
クラスタースティックE'S	4,800円

メガドライブ専用ソフト

タイトル	価格
アトミックロボキット	2,000円
アローフラッシュ	2,000円
アンデッドライン	5,000円
イースIII	5,800円
ヴァーミリオン	2,000円
ウィプラッシュー	1,500円
ヴェリテックス	3,000円
ヴォルフィード	2,000円
宇宙戦艦ゴモラ	4,000円
エイリアンストーム	4,000円
エグザイル	4,800円
F1サーカスMD	3,800円
エレメンタルマスター	3,000円
カース	1,500円
火激	2,500円
球界道中記	2,300円
究極タイガー	2,000円
空牙	4,900円
クラックダウン	2,000円
ゲイングランド	2,000円
ゴーストバスターズ	1,500円
サイバーボール	2,000円
三国志	2,000円
三国志II	10,000円
サンダーフォックス	3,500円
斬〜夜叉円舞曲	1,800円
シャドーダンサー	2,000円
ジャンクション	2,000円
雀偵物語	4,800円
上海III	4,000円
ジュエルマスター	2,000円
JuJu伝説	3,200円
将棋の星	4,000円
ジョーモンタナF	3,500円
ジョーモンタナII	4,500円
ストライダー飛竜	4,200円
ストリートスマート	3,800円
スーパーエアーウルフ	3,000円
スーパーハイドライト	2,000円
スーパーハングオン	3,900円
スーパーモナコGP	4,000円
スタークルーザー	2,000円
スパイダーマン	2,000円
スペースインベーダー	1,500円
セイントソード	3,500円
戦場の狼2	2,800円
ソードオブソダン	2,000円
ダイナマイトデューク	3,000円
太平記	3,800円
ターウィン4081	1,500円
タスクフォースEX	4,800円
ダーナ	5,000円
ダブルドラゴンII	3,800円
ちびまる子ちゃん	3,800円
ディックトレーシー	1,500円
ディノランド	3,600円
テクモワールドカップ	4,100円
忍者武雷伝説	4,800円
信長の野望	8,000円
バトルゴルファー唯	1,500円
ビーストウォリアーズ	4,800円
ファイヤムスタング	3,900円
ファンタシスタIII	1,500円
フェリオス	1,500円
ブルーアルマナック	3,800円
ブロックアウト	2,800円
プロ野球'91	3,800円
ヘルツォーク・ツヴァイ	2,000円
ボナンザブラザーズ	2,000円
ポピュラス	2,000円
まじかるハット	1,500円
マスターオブウェポン	3,800円
マーベルランド	4,000円
ミッドナイトレジスタンス	3,000円
ムーンウォーカー	2,000円
夢幻戦士ヴァリス	5,800円
メガトラックス	2,000円
モンスターレアー	1,800円
モンスターワールドIII	3,800円
乱世の覇者	5,900円
ルナーク	4,200円
レッスルウォー	3,000円
レンタヒーロー	3,000円
ローリングサンダーII	4,500円
ワードナーの森	2,000円
ワニワニワールド	4,500円

メガCDソフト

タイトル	価格
ヘビーノバ	2,000円
惑星ウッドストック	2,000円

タイトル	発売
ソルフィース	
ノスタルジア	
アーネストエバンズ	
天下布武	
フェイエリア	
LUNAR	4月
コズミック・ファンタジー	3月
シルキーリップ	3月
デス・ブリンガー	3月
デトネイター・オーガン	4月
ゆみみみっくす	??
プリンスオブペルシャ	5月
アイルロード	3/27
ライズオブザドラゴン	4月
クイズスクランブル	5月
パワードリフト	6月

SEGA ゲーム・ギア 13,200円

商品	価格
チューナーパック	9,500円
バッテリーパック	4,800円
カーアダプター	2,500円
AVケーブル	800円
対戦ケーブル	1,000円
ビッグウインドー	1,800円

ゲーム・ギア専用ソフト

1200円コーナー
ギアー・スタジアム
スーパーモナコGP

1800円コーナー
キティーコネクション
ザ・プロ野球
ドラゴンクリスタル

2000円コーナー
ウッディーポップ
がんばれゴルビー
サイキックワールド
ミッキーマウス
スペースハリア3

2500円コーナー
ギャラガ'91
クニちゃんのゲーム天国
ソニックザヘッジホッグ
ドナルドダック
忍者外伝
パックマン
パット&パター
ハレーウォーズ
ファンタシースター
ポップブレーカー
琉球
コラムス
紫禁城

2700円コーナー
アックス伝説
グリフォン
まじかるタルるーと

3000円コーナー
エターナルレジェンド
ラスサンサーガ
ARLIEL(アーリエル)

3500円コーナー
フレイ　アレスタ
まじかるポピルズ

マークIII・マスターシステム用ソフト

(MDはメガアダプター必要…2500円)

無料ソフト
ギャラクティックプロテクター
め組レスキュー
メイズウォーカー

300円コーナー
アシュラ
アレックスのミラクルワールド
あんみつ姫
剣聖伝
星をさがして

500円コーナー
アフターバーナー
熱球甲子園
ロードオブソード

その他

タイトル	価格
アレスタ	1,500円
サンダーブレード	1,500円
忍	1,500円
スペースハリア	2,000円
ダブルドラゴン	2,500円
ファミリーゲームス	1,500円

マークIII・マスターシステム用 欧米バージョン

(アダプターAD300必要…2500円)

3600円コーナー
ゴーストバスターズ
コラムス
サマーゲームス
上海
チョプリフタ
ドラゴンクリスタル
ブラックベルト(北斗の拳)
ワールドカップイタリア
ワールドゲームス

3900円コーナー
アメリカンベースボール
R・C GP
アレックス忍ワールド
ESWAT
エイリアンストーム
エースオブエースズ
エリアアサルト
カジノゲームス
カリフォルニアゲームス
クラウドマスター
ゲイングランド
サイキックワールド
サイコフォックス
サイバー忍
サブマリンアタック
ジャングルファイト
獣王記
G-LOC
スクランブルスピリッツ
スパイダーマン
スーパーモナコGP
スラップショット
ソニックザヘッジホッグ
大魔界村
タイムソルジャー
ダブルホーク

3900円コーナー
ディックトレーシー
デッドアングル
テニスエース
ドナルドダック
バトルアウトラン
ビジランテ
ヘビーウェイトチャンプ
ボナンザブラザーズ
ボンバレイド
ミッキーマウス
ムーンウォーカー
ランページ
ワンダーボーイIII
ワンダーボーイ モンスターランド

4200円コーナー
R-TYPE
ギャラクシーフォース
ゴールデンアックス
ゴルフマニア
シャドーダンサー
ストライダー
マークス
ラインオブファイヤー

※以上の欧米バージョンソフトは、GGアダプター(3500円)を使用すればゲーム・ギアーで遊べます。

光線銃用ソフト

商品	価格
ギャングスタータウン	3,600円
シューティングギャラリー	3,600円
アサルトシティー	3,900円
ランボーIII	3,900円
レーザーゴースト	3,900円
光線銃	3,000円
連射パッド SGコマンダー	800円
コントロールパッド	700円

申し込み方法
電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格＋配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

ご注意
商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

- ソフトの配送手数料は1本につき基本料金800円です。2本目から1本につき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。
- 配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。
- サンタの商品価格は全て、消費税が含まれています。小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。
- FAXでのご注文は24時間受付しております。FAX.03-3252-8456 または 03-3258-0333 (TELは03-3258-9051 受付10:00〜20:00)
- 不良品についてはメーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。●業者からの売り込み歓迎、ただし新品に限ります。

諸君'ご卒業ご進学は?ともかくゲームの安いことは
ゲームバンクは皆様に心からゲームを楽しんでいただくため

●会員になられた方には商品配送時に会員証をお送りいたします。

ゲームバンクの通信販売は、超特急便！発売中の商品

任天堂スーパーファミコン関連商品

今が買い時です、1000台限定お一人様一台限り
スーパーファミコン本体
会員価格 **17,600円**（配送手数料 1,400円）

(SF) **SDガンダムX**
会員特別価格 **6,700円**

(SF) **グレイバトルII**（ラストファイターツイン）
絶賛発売中 **6,000円**

(SF) スーパーらんま1/2
3月27日発売予定
会員特別価格 **6,500円**

(SF) ファイナルファイト・ガイ
3月　日発売予定
会員特別価格 **6,400円**

商品	価格
(SF) スーパーファミスタ	☎
(SF) フォーメイションサッカー	6,000円
(SF) ヴァリス・赤き月の乙女	6,300円
(SF) 超攻合神サーディオン	6,500円
(SF) エキゾースト・ヒート	6,600円
(SF) ハットリックヒーロー 27日発売	5,900円
(SF) サイバーフォーミュラ 27日発売	6,600円
(SF) ランシングビート 27日発売	6,400円
(SF) スーパー信長の野望	7,800円
(SF) 魂斗羅スピリッツ	6,400円
(SF) スーパーマリオワールド	5,800円
(SF) スーパー三国志II	10,800円
(SF) バーディ・ラッシュ	☎
(SF) オセロワールド 21日発売	6,400円
(SF) ガード・マスター	6,600円
(SF) バトルグランプリ	6,300円
ウルティマVI 21日発売	7,200円
R.P.M.レーシング 19日発売	6,500円
スーパーリングショット 4月発売 予約受付中	☎
機動戦士ガンダムF91	3,800円
スーパーR-タイプ	3,300円
ソウルブレイダー	6,500円
魔訶・魔訶 4月発売	6,400円
スーパー伝忍道・打倒信長 会員価格	8,700円
ディメンジョン・フォース	5,000円

○シムシティー
○スーパーマリオワールド
○トップレーサー
○スーパーワギャンランド
○ラグーン
○サンダースピリッツ
各5,800円

●ゼルダの伝説
●超魔界村
●悪魔城ドラキュラ
各6,000円

○高橋名人の冒険島
○スーパーチャイニーズワールド
○プロサッカー
○スーパーE・D・F
○ハイパーゾーン
各4,500円

FC・ソフト

商品	価格
ファイヤーエムブレム外伝 3月14日発売 会員特価	4,500円
スーパー桃太郎電鉄 会員特価	4,200円
究極ハリキリ甲子園	5,000円
ファミリースタジアム'92	2,500円
SDガチャポン戦士VI	4,800円
マルサの女	500円
ウルトラマンクラブIII	4,800円

○麻雀クラブ永田町
○ランペルール
◎役満天国
◎アスミくんランド
◎天地を喰らうI
◎天地を喰らうII
○ムサシロード
各3,000円

○やんちゃ丸II
○スパルタンX II
○すごろくクエスト
○ハリキリスタジアムIII
○つっぱりウォーズ
各2,000円

申し込み方法 商品申し込み方法はメモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格+配送手数料を現金書留でお送り下さい。ゲームバンクの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は500円です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

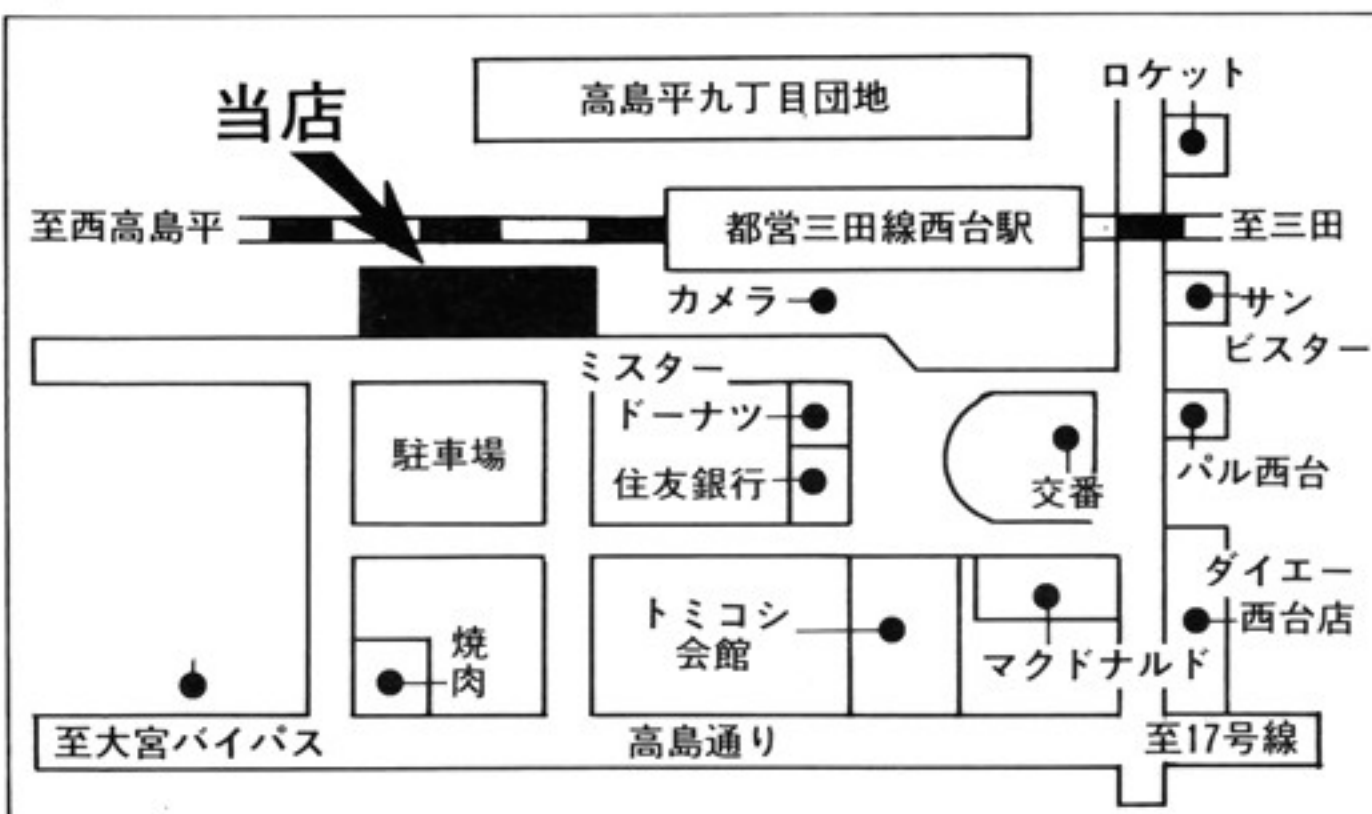
ご注意 商品の仕入価格等の変動により店頭販売価格を変更することがあります。商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円必要です。

●ソフトの配送手数料は1本につき基本料金800円です。2本目から1本につき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。●配送手数料は北海道・四国・九州・沖縄・その他の離島は各商品とも200円プラスして下さい。●ゲームバンクの商品価値は全て、消費税が含まれています。● **郵便振替番号 東京7－156884・ゲームバンク**

優しさ☆思いやり☆365日
☆マスコットイラスト募集！採用作品にはドラクエVを進呈☆

GAME BANK

〒175 東京都板橋区高島平9-1-9
TEL 03-3932-1138 代表
営業時間・AM10：00～PM8：00定休月曜日

当店
高島平九丁目団地
ロケット
至西高島平
都営三田線西台駅
至三田
カメラ
サンビスター
ミスタードーナツ
駐車場
住友銀行
交番
パル西台
ダイエー西台店
焼肉
トミコシ会館
マクドナルド
至大宮バイパス
高島通り
至17号線

いいことです、気分一新大いにお楽しみください!!
に心から熱意をもって安心と信頼をお届けいたします!!

●午後3時までにご注文いただいた商品は翌日に配達いたします。（ゲームバンク会員のみ）

●広告有効期間は4月5日までです。

は翌日に、ご予約の商品は発売日に配達いたします!!

SEGA メガ・ドライブ★メガCDソフト関連商品

○シャイニングフォース
○ターボアウトラン
○ビットファイター
会員予約受付中 ☎

アメリカ生れの楽しいゲーム・ぜひあなたのコレクションに！
トージャムとアール 4,600円

○サンダープロレス外伝 3月発売予定
○MD大航海時代 4月初旬発売予定

ダブルドラゴンII 4,800円	ソーサルキングダム 5,800円
鋼鉄帝国 5,200円	忍者武雷伝説 4,000円
夢幻戦士ヴァリス 5,500円	シャドーオブザビースト 6,200円
港のトレイジア 5,800円	A列車で行こう 4,600円
クルードバスターズ 5,500円	○ガイアレス ○MD・F1サーカス ○ストリートスマート ○スーパー大戦略 ○太平記 ○ゴールデンアックスII 各3,500円
ロードブラスターズ 4,600円	
バッドオーメン 4,600円	

史上初めてポリゴン3D処理に成功した名作が再び甦える
スタークルーザ 会員特価 1,500円

モンスターワールドIII 会員特価 2,800円

アウトラン 会員特価 2,000円

MD光栄シリーズ
○信長の野望
○三国志II
価格は☎下さい！

MD空牙 会員特価 2,500円

ファーストテストワン 2,500円

フェリオス 会員特価 800円

○ビースト・ウォリアーズ
○ダーナー女神誕生
○アンデッドライン
○タクスフォースハリア
各5,000円

テクノソフトのMD参入第2弾 限定2000本が再登場！
エレメンタルマスター 会員特価 1,700円

球界道中記 会員特価 2,200円

レンタヒーロー 会員特価 2,300円

アドヴァンスト大戦略 3,500円

JUJU伝説 3,000円

○ドラゴンズアイ上海III
○マスターオブモンスターズ
○TEL・TEL・スタジアム
○三国志列伝
各2,000円

○シャイニング&ダクネス
○バハムート戦記
○サイオブレード
○ボナンザブラザース
○ヘルツオークツヴァイ
○マーベルランド
会員特価 各1,500円

貴重なソフトなのだ！
○ザ・スーパー忍(ニューバージョン)
○大魔界村
○雷電伝説
各4,500円

○モンスターレアー
○ゲイングランド
○クラックダウン
○ソードオブソダン
○まじかるハットの冒険
○ヴァーミリオン
会員特価 各800円

MD・バットマン 2,000円

○ラスタンサガーII
○究極タイガー
○ファイヤームスタング
○セイントソード
○ミッドナイトレジスタンス
○スーパーエアーウルフ
○大旋風
○ムーンウォーカー
○倉庫番
○スパイダーマン
○ジェルマスター
○ディックトレー
○ポピュラス
○ワードナーの森
会員特価 各1,700円

メガCDロム関連商品

○コズミックファンタジー
○天下布武
○フェイエリア
○ソルフィース
○アーネストエヴァンス
○ノスタルジア1907
○ウッドストック
絶賛発売中 ☎

○LUNAR(ルナ)
○デス・ブリンガー
○アイルロード
○シルキーリップ
○ライズオブザ・ドラゴン
○テトネイターオーガン
近日発売予約受付中

PC・スーパーCDロム関連商品

(SCD) 天外魔境II 会員特価 6,000円

出たな！ツインビー 会員特価 5,000円

パロディウスだ！ 会員特価 7,000円

(CD) ブロウニング 会員特価 4,800円

(SCD) サイキック・ストーム 会員特価 5,400円

PC太平記 4,800円

○ハットリス
○ワンダモモ
○バルンバ
○SCD体験ソフト集
会員特価 各800円

●F1サーカス'91
●桃太郎活劇
●グラディウス
●サラマンダ
各3,500円

●パワーイレブン
●アフターバーナーII
●CD・アストラリウス
●CD・ダライアスプラス
各2,500円

あ〜あ〜ダメ・ソフトを買っちゃった、グヤジ〜？ こんな経験はありませんか、ソフトを買う前に

☎0990-30-0038番にお電話ください。(情報料1分間40円)

ゲーム専門誌各社が紹介する人気ソフト番付が信用できない、そんなあなたに最新のSF・MDソフトのベスト10情報をお伝えします。当社は全国ゲーム専門店の協力により各店の予約数を参考に毎月3回(1日・10日・20日)情報の内容を替えて真実と意を提供する番組です。(真実は一つ人気ソフトにダメ'ソフトはありません)

第22回 通信販売 ホップ

価格案内(テレホンサービス) 03(3877)6241(代) 24時間
注文 お問い合わせ 03(3877)2711(代) 12:00～18:00

スーパーファミコン(任天堂)
定価¥25,000

発売日	タイトル	定価	価格
	スーパーファミスタ	7,900	¥6,250
3/27			
3/19	スーパー伊忍道	11,800	¥9,350
3/19	超攻合神サーティオン	8,800	¥6,950
3/20	ファイナルファイトガイ	8,500	¥6,700
3/20	ウルティマVI	9,800	¥7,750
3/27	ハットトリックヒーロー	8,000	¥6,300
3/27	ラッシングビート	8,700	¥6,850
3/27	らんま1/2	8,800	¥6,950
3/上	弟切草	8,800	¥6,950
3/上	スーパーパーティーラッシュ	未定	
3/中	ガードマスター	8,900(予)	¥7,050
3/末	ラストファイターツイン	8,200	¥6,450
3/19	R.P.M. Racing	8,800	¥6,950
4/10	ペブルビーチの波濤	9,800	¥7,750
	ソウルブレイダー	8,800	¥6,950
	スーパーマリオワールド	8,000	¥6,400
	ゼルダの伝説	8,000	¥6,400
	シムシティー	8,000	¥6,400
	シムアース	9,800	¥7,750
	レミングス	8,500	¥6,700
	ダンジョンマスター	9,600	¥7,750
	高橋名人の大冒険島	8,500	¥6,700
	サンダースピリッツ	8,800	¥4,950
	雷電伝説	8,700	¥4,900
	バトルコマンダー	9,800	¥7,750
	プロフットボール	7,900	¥6,200
	F1 GRAND PRIX	9,700	¥7,650
	エキゾーストヒート	8,900	¥7,050
	グラディウス3、スーパーワギャンランド		各¥5,850
	ガンダムF'91、ダライアスツイン		各¥5,850
	魂斗羅スピリッツ	8,500	¥6,700
	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	9,800	¥7,750

ファミリーコンピューター(任天堂)
定価¥14,800 ¥9,550

発売日	タイトル	定価	価格
3/13	ナムコクラシックII	5,900	¥4,300
3/4	ファイヤーエンブレム外伝	6,800	
3/19	究極ハリキリ甲子園	6,900	¥5,400
3/20	スーパー桃太郎電鉄	5,300	¥3,950
	ファミスタ'92	5,000	¥3,650
	SDガンダムガチャポン戦士4	8,500	¥5,950
	がんばれゴエモン外伝2	6,980	¥5,150
	第2次スーパーロボット大戦	8,200	¥5,950
	ウルトラマン倶楽部3	7,800	¥5,750
	ロイヤルブラッド、ランペルール		各¥4,900
	ジンギスカン	9,800	¥2,900
	ファイナルファンタジー3、天地を喰らうII		各¥3,100
	ファミコンジャンプII	8,500	¥6,250
	テトリス2	6,500	¥4,750
	ヨッシーのたまご	4,900	

リトルマーメイド、じゅうべえクエスト
ドラゴンボールZ、麻雀倶楽部永田町
ラグランジュポイント、ジュジュ伝説
ナムコット麻雀3、
ハリキリスタジアム3
すごろクエスト
各¥2,950

イメージファイト、マルサの女 各¥950

ゲームボーイ(任天堂)
定価¥12,500 ¥8,950

発売日	タイトル	定価	価格
3/6	高橋名人の冒険島II	3,800	¥2,750
3/27	ちびまる子ちゃん3	3,800	¥2,750
	メトロイドII	3,500	¥2,550

熱血高校サッカー部
ドラキュラ伝説II、パロディウスだ!
ネメシスII、サガ2秘宝伝説
ウルトラマン、サガ
スーパーマリオランド、テトリス
ドクターマリオ、ゴルフ
ジーアームズ
各¥1,950

メガドライブ ソニックパック(SEGA)
定価¥21,000 ¥11,300

発売日	タイトル	定価	価格
3/20	シャイニングフォース～神々の遺産～	8,700	¥5,650
3/27	ターボアウトラン	6,000(予)	¥3,900
3/19	鋼鉄帝国	7,800	¥5,350
3/10	(再)ベアナックル	6,000	¥3,900
3/20	A列車で行こうMD	未定	
2/28	ロードブラスターズ	6,800	¥4,650
	ソーサルキングダム	8,800	
	信長の野望 武将風雲録	11,800	¥7,950
	三国志II	14,800	¥10,800
	ソニックザヘッジホッグ	6,000	¥3,900
	ゴールデンアックスII	6,000	¥3,900
	アイラブドナルドダック	4,800	¥3,150
	ファンタジア ミッキーマウスマジック	4,800	¥2,950
	太平記	8,700	¥3,900
	エグザイル	8,700	¥3,900
	戦場の狼II	7,000	¥3,400
	ダブルドラゴンII	6,100	¥3,900
	ポピュラス	6,000	¥1,950
	バハムート戦記	8,700	¥1,950
	シャイニング&ザダクネス	8,700	¥2,150
	アウトラン	7,000	¥2,950
	レンタヒーロー	8,700	¥2,950

ギャラクシーフォースII、メガトラックス
ダイナマイトデューク、セイントソード
ティノランド、マスターオブウェポン 各¥2,950

ジュエルマスター、ソードオブソダン
スパイダーマン、ブロックアウト
アローフラッシュ 各¥1,950

メガ-CD(SEGA)
定価¥49,800 ¥35,900

発売日	タイトル	定価	価格
2/28	(CD)コズミックファンタジーストーリーズ	7,800	¥5,450
	(CD)精霊神世紀フェイエリア	7,400	¥5,200
	(CD)天下布武	7,800	¥5,600
	(CD)惑星ウッドストック	6,800	¥3,950
	(CD)ノスタルジア1907	7,200	¥5,050
	(CD)アーネストエヴァンス	7,300	¥5,450
	(CD)ヘビーノヴァ	6,800	¥4,750
	(CD)ソルフィース	6,800	¥4,750
	クラックス	4,900	¥1,450
	ヘルファイヤー	8,700	¥1,950

バトルゴルファー唯、モンスターレア
クラックダウン
まじかるハット 各¥950

PCエンジン コアグラフィックスII(NEC)
定価¥19,800 ¥13,850

発売日	タイトル	定価	価格
3/6	トイレキッズ	6,900	¥5,050
3/13	極楽!中華大仙	6,800	¥5,000
2/28	出たな!ツインビー	6,800	¥5,000
3/13	パチ夫くん十番勝負	7,900	¥5,900
	沙羅曼蛇	6,000	¥4,200
	パロディウスだ!	9,800	¥7,250
	アイドル花札ファンクラブ	8,900	¥6,550

ラビオレプスSP、桃伝ターボ、イメージファイト
ダウンロード、ダライアスプラス、オペレーションウルフ
ファイナルソルジャー、ビジランテ
ワンダーモモ、パワーイレブン 各¥1,950

スクウィーク、ネクロマンサー、プロディア
(SG)バトルエース
ドラゴンスピリット 各¥950

PCエンジン スーパーCD-ROM²(NEC)
定価¥47,800 ¥33,450

発売日	タイトル	定価	価格
3/26	(SCD)天外魔境II 卍MARU	7,800	¥5,750
3/19	(SCD)夢幻戦士ヴァリス	6,980	¥5,150
3/27	(CD)川のぬし釣り自然派	6,900	¥5,050
4/2	(SCD)スーパー雷電	5,800	¥4,250
2/28	(SCD)未来少年コナン	7,200	¥5,300
2/28	(CD)雀偵物語2出動編	4,800	¥3,500
3/下	(CD)雀偵物語2完結編	4,800	¥3,500
2/下	(SCD)ヒューマンスポーツフェスティバル	5,800	¥4,350
2/28	(CD)改造町人シュビビンマン3	6,800	¥5,000
	(SCD)ゲートオブサンダー	6,800	¥5,000
	(SCD)ブロウニング	6,980	¥5,100

PCエンジン DUO(NEC)
定価¥59,800 ¥42,950

発売日	タイトル	定価	価格
	(CD)スーパーシステムカード	9,800	
	(SCD)ドラゴンスレイヤー英雄伝説	6,800	¥5,000
	(SCD)熱血高校ドッジボール部CDサッカー編	7,200	¥5,300
	(SCD)スーパーR-TYPE	7,500	¥3,900
	(SCD)天使の詩	7,400	¥5,400
	(CD)新～陽炎の時代～	7,500	¥4,900
	(CD)イースIII	7,200	¥3,100
	(CD)コブラII	6,500	¥2,850

(CD)アストラリウス、(CD)ヴァリス3、4
(CD)三国志、(CD)らんま1/2
(CD)戦国関東三国志 各¥2,950

(CD)ライザンバーII、ボンピングワールド
カルメンサンディエゴ
OEDO 808
マジカルザウルスツアー 各¥1,950

ゲームギア

発売日	タイトル	定価	価格
	ゲームギア本体	19,800	¥13,900
3/13	ファンタジーゾーンアドベンチャー	3,500	¥2,500
	ソニックザヘッジホッグ	3,800	¥2,800

ギアスタジアム、流球、上海II
ポピルス 各¥1,950

ネオジオ

発売日	タイトル	定価	価格
	ネオジオ	48,800	¥34,400
	餓狼伝説	23,800	¥19,050
2/末	サッカーブロール		
2/末	フットボールフレンジー		
	2020年スーパーベースボール	21,800	¥18,550
	ロボアーミー	21,800	¥18,550
	クロスソード	21,800	¥18,550
	スラッシュラリー	23,800	¥19,050
	キングオブモンスターズ	19,800	¥15,100
	NAM-1975	13,800	¥9,850

●注文方法

① テレホンサービスに電話して、欲しいソフトを探す。値段も確認して下さい。
② 注文専用電話でソフトの予約、在庫確認をして下さい。送料、合計金額を聞いて下さい。
③ 郵便局から、現金書留か郵便振替で送金下さい。このとき、商品名を書いたメモを同封する。必ずおつりのないように。(差額の返金はしません)
④ 現金が到着してから、10日前後で商品が届きます。(郵便振替の場合は15～20日)

●代金の目安

*ふつうのソフト＝紙バコ入りのだいたいカセットぐらいの大きさのもの。

商品代 ＋ 手数料(1本につき100円) ＋ 送料(ふつうのソフト3本まで 300～500円)(本体とソフト数本ぐらい 700～1100円)

●注意

- 不良品、故障の場合はメーカーのサービスセンターに直接お問合せ下さい。当店では、修理はしておりません。
- 商品の返品・交換は致しません。
- 15日以上たっても商品がとどかず、何の連絡もない場合は、電話でお問い合せ下さい。
- 相場のでた安いソフトは、その時々によっていろいろあります。テレホンサービスで調べて下さい。
- ホップの価格は全て消費税込みです。
- 電話をして、4日以内の消印が有効です。これを過ぎましたら、電話注文をやりなおして下さい。

あてさき 〒134 東京都江戸川区中葛西3-37-2 ㈱ホップ
郵便振替番号 東京0-365589 ㈱ホップ

この価格はすべて税込みです。新品のみ扱っています。 3月1日号
価格は相場によって変わる時があります。諸都合により品切れする場合があります。ご容謝ください。

BEメガホットメニュー

BE-MEGA HoT MENU

PART 1

ターボアウトラン

セガ／3月27日発売／6,000円／RAC／4M

ターボがついてスピード重視のゲームになった！

今度はアメリカ大陸横断レースだっ!!

スーパーヒットドライビングゲーム「アウトラン」。その続編が「ターボアウトラン」だ。ターボを装着したF40っぽい車で、アメリカ大陸を爆走する。ライバルの登場やパトカーの妨害などもあって、ぐっとレース要素が強くなっているのだ。また、自車をチューンナップすることもできるぞ。

ライバル登場!!

パトカー登場!!

COURSE MAP

©1989,1992 SEGA

全15レース一挙紹介

アウトランには分かれ道によるコース選択があったが、スピード重視のターボアウトランには、分岐点はない。ただひたすらゴールめざして突っ走れ！

ニューヨーク
スタート地点。比較的ゆるいカーブがあるほかは、快適に走行できる。

ワシントンDC
カーブは3カ所。必ず場所を覚えておくこと。あとはターボでぶっ飛ばせ！

ピッツバーグ
カーブだらけのコース。ターボの使いすぎは×。初心者は必ずこのへんで力つきる。

インディアナポリス
夕焼けが目にしみる。坂があるが、カーブとの複合ではないので大丈夫。ガンガン飛ばせ。

シカゴ
基本的に直線コース。あとのコースがカーブだらけなのでここで飛ばしてタイムを稼ごう。

セントルイス
誰がやったのか、道路のどまん中にドラム缶が並べてある。カーブだらけのコース。

メンフィス
セントルイスと同じく中央にドラム缶。カーブも多い。耐える走りで行け。

アトランタ
突然、雪が降ってくる。おまけにカーブ過多地域。ラストスパートをかけたいが……。

マイアミ
輝く太陽の下、真っすぐに伸びる道路。ターボを使ってぶっ飛ばせ！

ニューオリンズ
坂道が多い。登りきったらいきなりカーブと岩肌にぶつかる地獄のようなところがある。

サンアントニオ
坂道コース。登ったり下がったり、がくんがくんと、たいへんである。

ダラス
カーブの多いコースである。ここを抜ければ第3チェックポイント。ゴールはもうすぐ。

オクラホマ
灰色の雨が降っている。草の塊のような障害物もころころ転がっている。

デンバー
やはり天候状態はよくない。カーブも多く、事故を起こしやすいコースである。

グランドキャニオン
草の塊がごろごろ転がっている。が、ぶつかってもスピンする心配はない。

ロスアンゼルス
いよいよ最終コース。多少高低があるものの、直線コースに近いのでぐんぐん飛ばそう！

地形分類による コース別

カーブ続出コース

ニューヨーク／ピッツバーグ／セントルイス／メンフィス／アトランタ／ダラス／デンバー

慎重な走りが勝利をよぶ！ カーブ位置を覚えることも重要だっ！

ゲーム中もっとも多い地形。カーブのないコースなどないが、とくに前出のコースはカーブ過多地域。飛ばしすぎは禁物だ。ターボを噴かしたままカーブに激突などもってのほか！　カーブでミスしなければ、全コース制覇も夢じゃないぞ。

SPIN

メンフィス

特にカーブの多いメンフィス。カーブ位置だけではなく、角度を覚えることも重要だ。中央にドラム缶がおいてあったりするが、障害物をよけることよりもカーブを正確に曲がりきることを考えよう。

障害物過多コース

セントルイス／メンフィス／サンアントニオ／オクラホマ／グランドキャニオン

軽いものは蹴散らして走れ！ 車・標識・看板に突撃注意！

道路のどまん中にあるドラム缶や、草木の塊。これらは軽いので、ぶつかってもちょっとスピードが落ちる程度のダメージですむ。

それよりも問題なのは、道路脇の看板や柱、それに同じ車線を走っている車だ。

サンアントニオ

なぜか道路の中央にきれいに並べてあるドラム缶。何の意味があるのかさっぱりわからないが、とりあえず害はあまりない。草の塊も同様。ターボを噴かして全速力で突っこんでも大丈夫。

これを制すれば勝ったも同然!!

1 ターボはこう使え！

A いきなり噴かせ！

スタートしたら、いきなりターボ！　これでライバル車との差をぐんぐん開けられる。今後の展開が楽になるぞ。

B 直線コースでGO

直線になったら必ずターボ。飛ばせるところは、とことん飛ばす。レーシングゲームの基本だ。

C スピンから立ち直る

カーブで看板に激突。スピン!!　そんなときは、すかさずターボ。運がよければコースに復帰できる。

番外 オーバヒートに注意

あまりターボを使いすぎるとオーバーヒートを起こす。こんなときは、右上のメーターが下がるまでじっと待つしかない。時間が経つと自然に復活。

OVER HEAT

攻略法!!

ターボアウトランのコースは4つの地形に大別できる。これらの走り方、特徴をよく頭にたたきこんでおくことが勝利への早道だ。

直線コース

ニューヨーク／ワシントンDC／シカゴ／マイアミ／ロスアンゼルス

ただひたすら爆走せよ! ターボONで前進あるのみ——!?

マイアミ

障害車をよけながら、なるべく速く走り抜けよう。ターボを使うのは当たり前!

坂道コース

インディアナポリス／ニューオリンズ／サンアントニオ／ロスアンジェルス

登り道では用心せよ。登りきったらすぐにカーブなんてことも ありうるのだ!

アップ&ダウンの多いコース。特に走りに影響はないが、登り坂とカーブの複合コースが怖い。下の写真はそのパターン。どこのコースがそれに当たるのか覚えてからかかれ!

ニューオリンズ

天候も重要なファクターだ!

アメリカは広い。とてつもなく広い。東で太陽がサンサンと照っていても、西では雪がシンシンと降っていたりする。

天候は視界条件を左右する。特に雪と雨には注意。

雨

まるで火山灰が混じっているかのような灰色の雨。空もどんよりと曇って、全体に視界が悪い。ほとんど感覚で走るしかないのだ。

写真のオクラホマは雨と障害物の二段攻撃。雨は降り続くのではなく、降ったり止んだりするぞ。

雪

真っ白な雪が、絶えることなく降り積もる。雪が止むと、一面の雪景色に。気分はもう雪国なのだ。

視界の状況は、雨ほどは悪くない。また、雪で路面が滑るということもなく、ターボをガンガン噴かしても大丈夫。タイヤもノーマルでOK!

夕焼け

一日中走っていれば、時間だって経過する。走り出したときは早朝でも、しだいにあたりは暗くなりやがて夕焼け、夜へと変化する。

暗くなれば、コースや障害物が見えにくくなる。また、夕焼けの赤が目に痛かったりもするのだ。

これを制すれば勝ったも同然!!

2 カーブはこう曲がれ

A 位置と角度を覚えろ

どこにどの程度の角度のカーブがあるのか。これさえ覚えていれば、減速のタイミングがつかめる。基本テクだ。

B 音を聞け!

カーブを曲がるときはタイヤの音を聞け。キュルキュルという音がしはじめたら、ブレーキ。また、減速はエンジンブレーキで行うと立ち直りが速くて有利だ。

ブレーキをかけるときはアクセルを踏んだままするとよい。

アリシア ドラグーン

ゲームアーツ／4月24日発売／7,800円／SHT／8M

怪物たちをお供に連れて 電撃娘(アリシア)まかり通る.!!

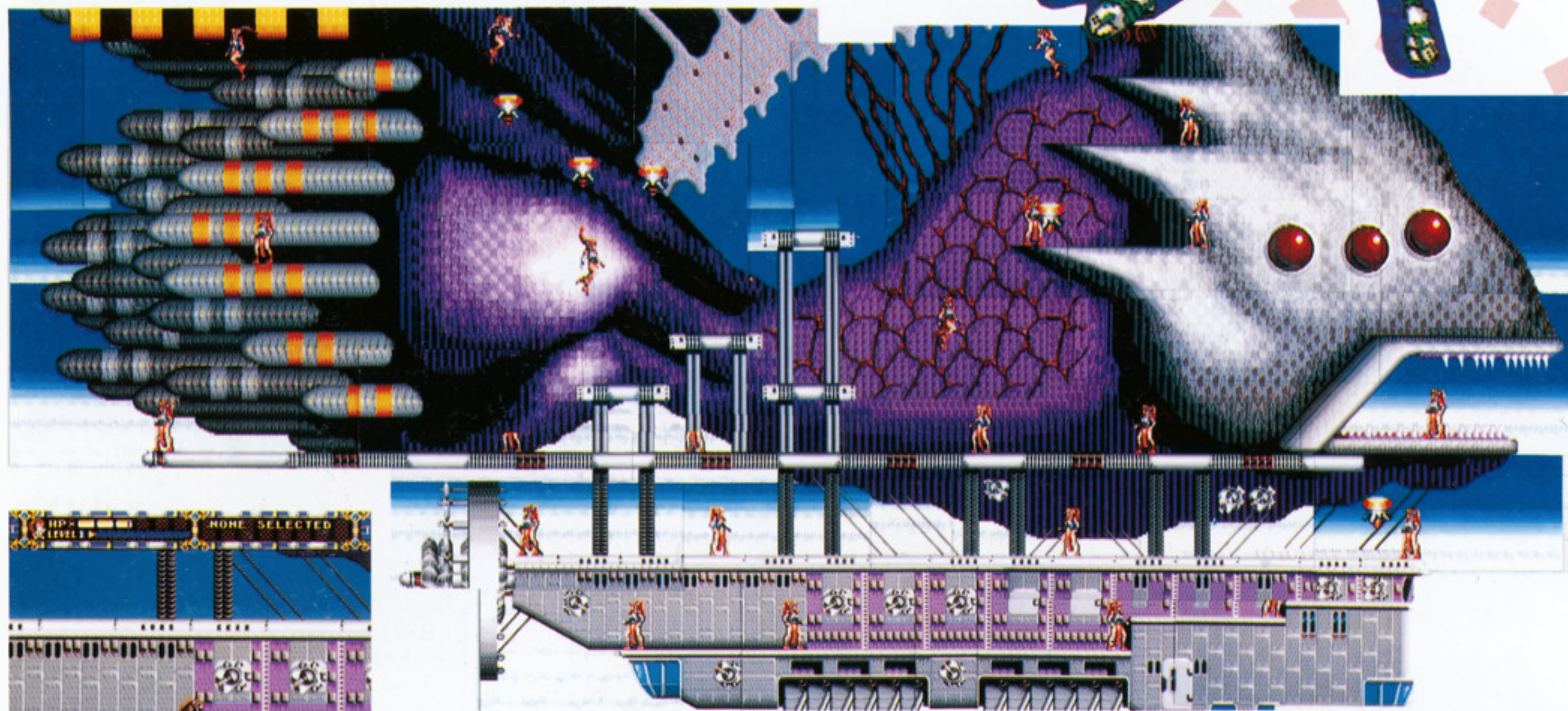
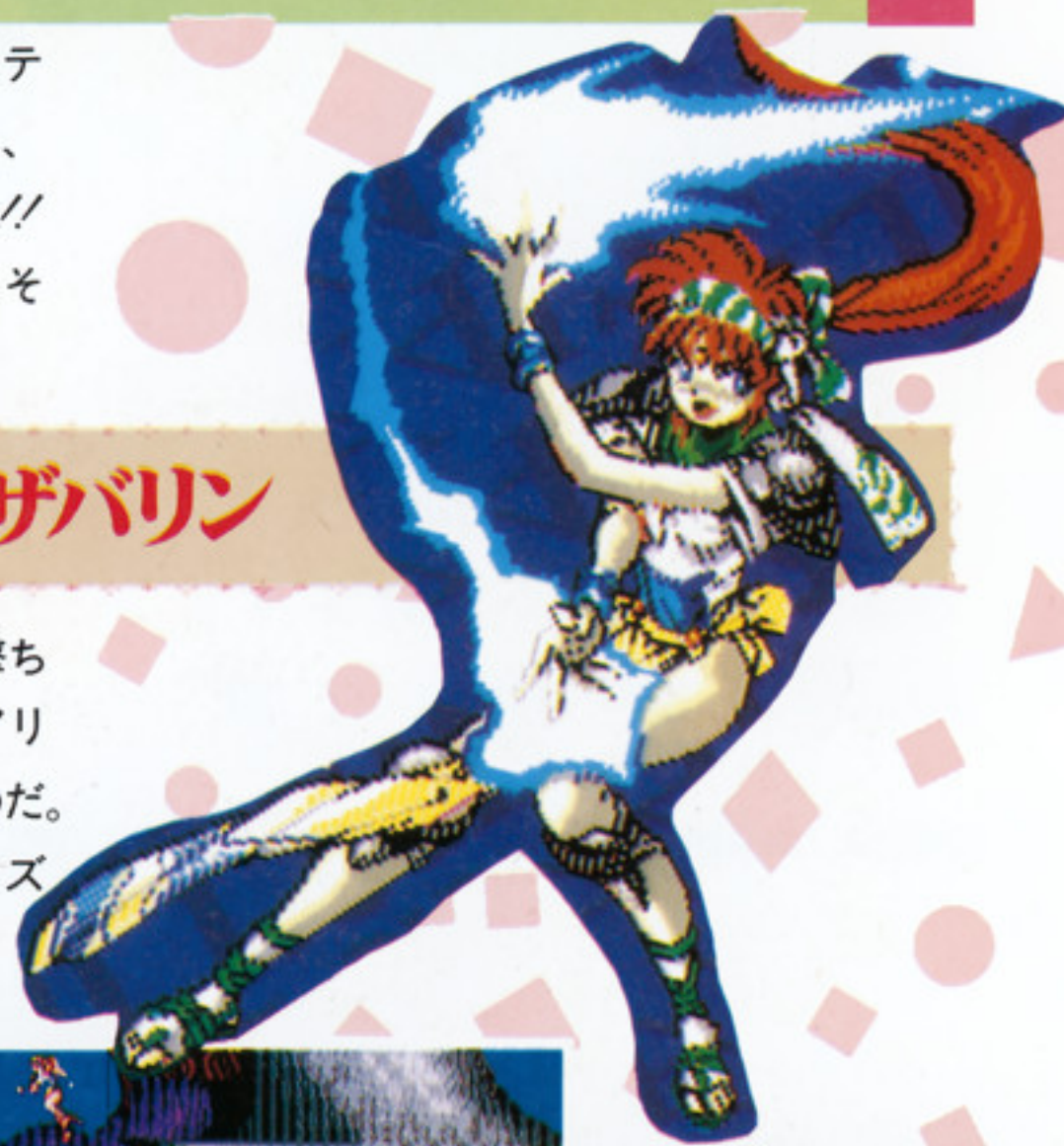
ALISIA DRAGOON © 1992 GAME ARTS

〝全方位全自動照準稲妻〟と、OPM（オプションモンスター）の斬新なシステムで期待の高まるソフト「アリシア　ドラグーン」。

ただの美少女シューティングと思うなかれ、その画面の派手さとテンポの良さは、言葉につくせないほどココチイイぞ！　今回は、テンポの良さでは全ステージ中1、2を争う、ステージ3と4をドーンとマップで大紹介!! 空を、山野を駆けめぐるアリシアの姿を、その目にしっかりと焼きつけてくれ。

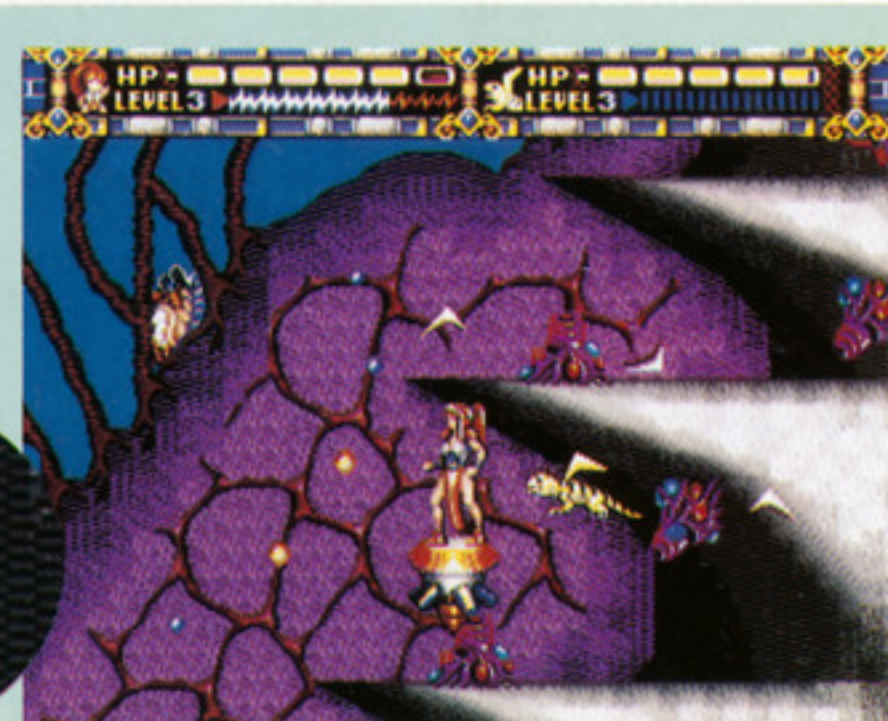
STAGE 3 ◆巨大浮遊生命飛行船ザバリン

ステージ3は、敵の操る巨大飛行船、その名も〝巨大浮遊生命飛行船ザバリン〟での戦闘だ。とりわけ広いマップではないし、敵の攻撃も鬼のように激しいなんてこともないステージだけど、START直後の砲台には要注意。やたらカタいので、無造作(むぞうさ)に稲妻を撃ち続けていると一台かたづけているうちにアリシアの稲妻のエネルギーが切れてしまうのだ。

稲妻は、エネルギー残量を考えながらリズミカルに使っていくことをお勧めする。

頭上から降ってくる、恐怖の抱きつき魔〝自爆アンドロイド　ダルド〟。変態野郎と侮れないぞ。彼らはアリシアに抱きついて、思いっきり楽しんだ後自爆するんだ。

〝ザバリン〟のエラの部分(?)に侵入するには敵の乗っている円盤を利用しよう。この敵はあまり強くないぞ。

寄生生物ガディムビル

この面のボスは、なんと〝ザバリン〟に寄生している寄生生物だ。だが、寄生生物の力をなめてはいけない。ここには、ボスである〝ガディムビル〟の他に、寄生砲台〝ラピア〟が生息している。こいつは、〝ガディムビル〟の護衛のような奴で、こいつの放つ弾は、浮遊攻撃抗体〝ゾルム〟に変化してアリシアを襲う。ボス自体は大したことはない。まず〝ラピア〟をたたき潰そう!!

STAGE 4 ◆深き谷のアリシア

大空を飛び飛行船での戦闘の後は、昼なお暗一い谷の底。ここは、やたらとウネウネした道が多いばかりか、そのほとんどがカモシカでもなきゃ登れないような急勾配な坂／でも我らがアリシアちゃんは、そのはち切れんばかりのフトモモにものをいわせ、ヒョイヒョイと登って行く。

このステージに登場する敵は、ザコキャラといえど侮れない。土の中や空から、ワラワラと数にものをいわせて襲いかかってくる。ここでは、ＯＰＭを有効に使うことが勝利の近道だ。

モグラのように土中から現われて飛びかかる!! 稲妻のタメ撃ちで一網打尽だ！

ＯＰＭには、一瞬で画面上の敵を倒す、サンダー・バードか、乱戦状態でアリシアを防御してくれるバーニング・スフィアがお勧めだ。このＯＰＭがついていれば、ザコなど敵じゃない。

巨大翼竜ヤーディット

谷を登りきると、このステージのボス"ヤーディット"が出現する。こいつは、肉撃攻撃と、2種類の火炎攻撃を交互に行ってくる。直線的な火炎ブレスは、ジャンプとしゃがみでかわせ。火炎弾は、地表で弾ける一種の炸裂弾なので、吐く前に、弱点の口に稲妻の一撃を／

火炎ブレス!!

火炎弾攻撃!!

STAGE 5

●地下迷宮の探索

ここは、地底のステージ。アリシアは、炎が吹き上げる迷宮の中を、行ったり来たり……。

ゲーム中盤に位置するこのステージでは、敵の攻撃も執拗だ!! はたして、我らがアリシアは、無事に地上に出ることができるだろうか？

ステージ5のボスは、"古代削岩機 ガズシェン"。レーザーを発射しながら攻撃してくる。

STAGE 6

●潜入!! 機械要塞

次に登場するステージをプレイすれば、みんなビックリするだろう。今までのファンタジックな世界とは、まったく違ったＳＦスティックな世界。敵もロボットや、ゾンビが登場し、これからアリシアが立ち向かう冒険の大変さを暗示しているようだ。ゲーム自体もここからが本番。心してかからないと、ＧＡＭＥ ＯＶＥＲだぞ!!

ステージボスは、"神官ハバル"サイコキネシスで2丁のマシンガンを操る。

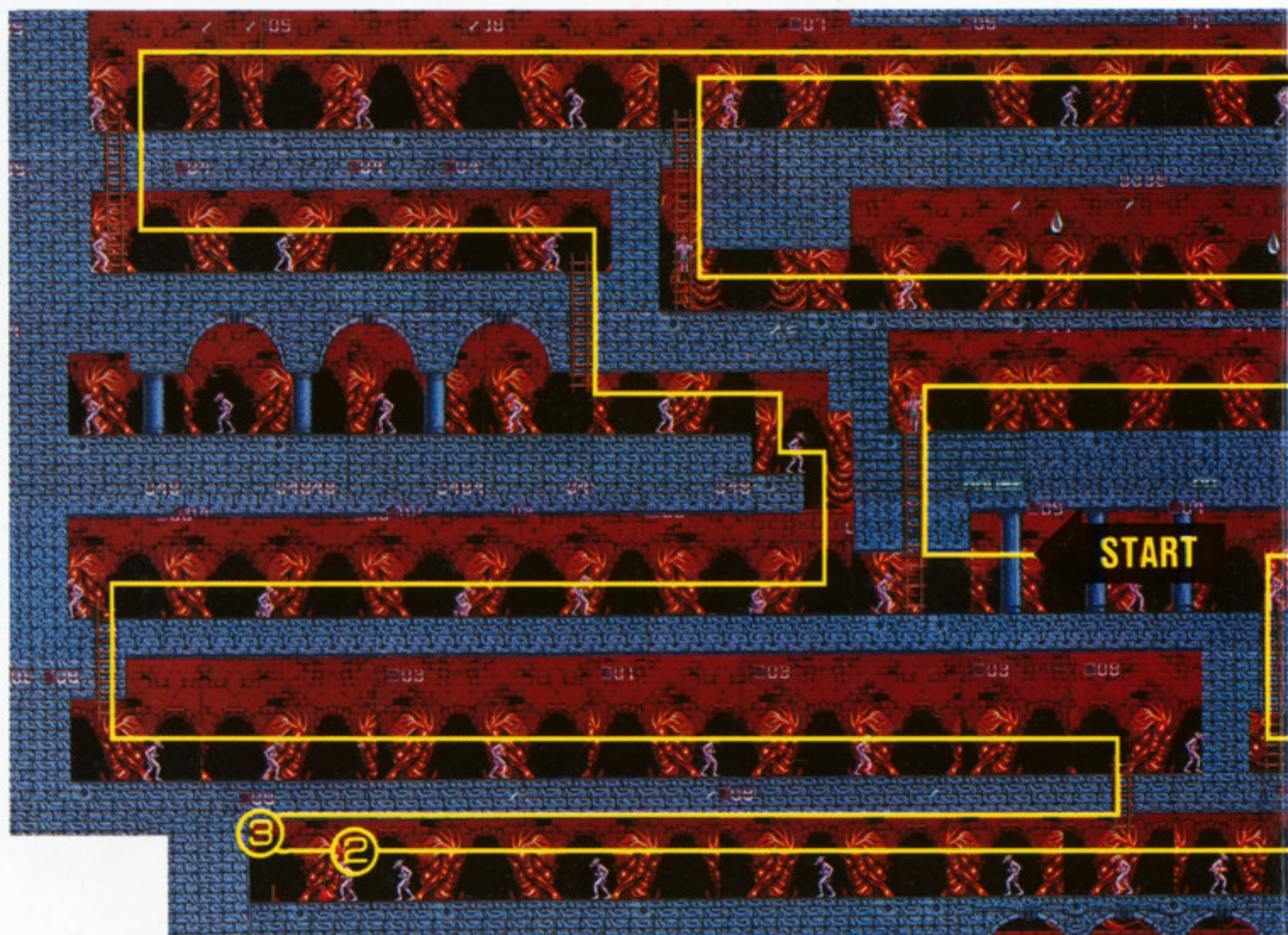
シャドー・オブ・ザ・ビースト／魔性の掟

ビクター音楽産業／3月27日発売／8,800円／ACT／8M

超エグアクションの最高峰をマップで大攻略PART-2!!

CASTLE～恐怖の館～はこれで完ペキ!!

先月は、このゲームのDEEP CAVE（悪魔の洞窟）を攻略したよね。今月は、井戸から出て右に進んだところにある城の中を完全攻略するぞ!!　先月と同じく、理想的なルートを示しておいたので、道順はバッチリ!!

さて、いよいよ攻略も後半に突入だ。このあたりから敵の攻撃が激しいので、敵が出現する位置をしっかり覚えて、慎重に進んで行こう。まずは、城に入る前に、城の壁に置いてある、たいまつを手に入れておこう。このアイテムがないと城の中が、真っ暗で何も見えなくなってしまう。とりあえず攻略開始だ。迷わないようにマップを見ながら進めよう。

1 スパナを手に入れろ!!

城に入ったら、まず左の階段を登って奥に進み、マップの右上側に進んで行こう。するとスパナが1個置いてある場所がある。ここにあるスパナは、何の意味があるのだろうか？　あとの展開上持っていて損しないだろうから、とりあえず手に入れておこう!!

ここまで来ると、面倒かもしれないけれど、がんばって、スパナを取りに行こう。

2 やはり、この城の中にも……

うれしいことに、この城の中には体力が完全回復できる薬がある。しかし、全部で2個しかないんだ。しかも、それぞれ薬の置いてある場所が、かなり離れているので、ダメージを受けないように、慎重に進んで行こう。とくに注意する敵は、斧や槍なんだ!!

この敵は、画面から出てくるスピードがとっても速いので、出現位置をしっかり覚えておこう。

これが、1個目の薬のある場所なのだが、ここからダメージを受けないように行くのがかなり大変だ。

この2個目の薬は、このステージで最後の体力回復。あとは、次のステージまで行かないと薬は出ないぞ!!

3 飛び道具がある!!

この怪しい筒みたいなのが、この城での最重要アイテムなんだ。このアイテムを取ると飛び道具が使えるようになるんだ。

さっきも、飛び道具が出てきたけど、今度のは、弾数に制限がないので、思いきり好きなだけ、ガンガン撃ちまくっても大丈夫だぞ！

4 バリアをはずせ!!

ここでは、ナゾのバリアが張ってあって、先に進めなくなってる。バリアに触ると一発で死んでしまうのだ。ここで、さっきの、スパナが役に立つんだ。なるほどね。

ワンポイントアドバイス①

ここが、この城の中での最大の難所だ。斜めに斧を投げてくる奴が超ライバルだ。斧にあたらない位置をしっかり覚えておこう。

ここには、斧を投げてくる敵のほかに、前後から突っ込んでくる敵が出てくるので、少しずつ、確実に倒しながら、慎重に進めよう。

ワンポイントアドバイス②

スパナを手に入れた後に、マップの右上側から、左上側のはしごまで行くときに現れるはずの敵を消すことができるんだ。スパナを手に入れてから、左に少しずつ進んで行くと、右側から足の形をした敵が出現する。その足にそって、画面から消えないように進むと、敵が出てこなくなるんだ。

普通に進むと、敵がたくさん出てきて、前に進むのが困難だ。余計なダメージを受けやすいが、写真のようにすると……。

ほら、ここまで簡単に来れちゃうぞ。だけどほかの場所では足が出てこないので、できないのだ。あしからず!!

GOAL

5 巨大ボスとの対決!!

さあ、ついにこの城にいるボスと戦うわけだが、このボスの弱点は、体の奥のほうにあるので、かなり近づいて戦わないと、ボスにダメージを与えることができない。しかし、ダメージをくらいながら、無理やり倒しても、次のステージで、苦労をすることになってしまう。やはり、そこは確実なパターンを作って、ダメージを受けないで、次のステージに、いきたいよね。

この辺りで、ボスの吐く炎を垂直ジャンプでよける。だんだん、上の炎の周期がズレてくるので気をつけよう。

炎をよけたら、ボスに向って玉を撃ちながら、ダメージをあたえ、またもとの所へもどる。

そして次のステージへ

この城にいるドラゴンのようなボスを倒しても、前のステージで鍵を手に入れておかないと、次のステージに進めない。次のステージではジャンプができなくなってしまうが、自由に上下に動くことができる。そのうえ城の中で手に入れた、飛び道具も持っていくことができる。しかし、その分、敵の攻撃はさらに、厳しくなってくる。いよいよ、ディーノの冒険もクライマックスを迎えた!!

前のステージで、ダメージを受けてしまうと、ここのシューティングステージをクリアするのが、とてもつらく、なってしまうのだ!!

このステージは、長いという感じはしない。しかし、最後に待ち受けている、巨大なボスが、むちゃくちゃ、強い!! 気合いで行け。

スライムワールド

マイクロワールド／3月27日発売／6,800円／ACT／4M

アメリカ生まれのスライムぬめぬめゲーム

リンクスからの移植だ

海外移植ものの人気はひと段落。しかし面白い海外ゲームがなくなってしまったわけじゃない。まだ知らないゲームの中にも、面白いものがたくさん隠れているぞ。

そんな隠れた名作的なゲームに、今回紹介する「スライムワールド」がある。このタイトルを見て、ピンと来た人もいるかもしれない。そう、アタリ社のハンディゲームマシンLYNX用のゲームとして、発売されていたものの移植なのだ。

ゲームの内容は、とにかく海外ゲームにありがちな、おおざっぱなもの。これが味になっていて、一度遊ぶと離れられなくなるはずだ。とにかく日本のゲームにはない、ひとクセもふたクセもあるゲームになっている。

そんなわけで、この独特のゲーム「スライムワールド」を紹介していこう。

6つのシナリオからひとつを選んだら、いよいよ不気味なスライム惑星に着陸だ。準備はいいか？

6つのシナリオがキミを待っている

このゲームの目的は、じつはあまりない。主人公は冒険家で、とにかく冒険しまくりたい人らしい。よってスリルを味わえればよいのだ。

とはいっても、一応の目的はある。モンスターがウヨウヨ住む、奇妙で危険な惑星に行き、洞窟を探険、洞窟内部にある宝石を持って帰ることが、一応の目的となっている。しかし宝石を持って帰ったからといって、特別な報酬や仕掛けがあるわけではない。このへんが、いかにも海外ゲームらしいところ。

さて問題の洞窟だが、このゲームにはシナリオが6つほど用意されている。もちろん、それぞれ違う洞窟を探険できる。好きなシナリオで遊ぶことができるが、まずはリストの上から(つまりEasy)挑戦するのが好ましい。なにしろ危険がいっぱいなので、まずは簡単な洞窟で操作に慣れておくことが必要になる。

さらにこのゲームでは、2人同時プレイが可能となっている。画面を上下に分割して、それぞれの画面が主人公を中心にスクロールする。2人とも同じマップ上を探険することになるので、どこかで出会うこともある。これがこのゲームの面白さだ。巨大迷路の中にいるような感覚が味わえるのだ。もちろんお互いで邪魔しあうことも可能。

2人でも1人でも、好きなシナリオを選んで遊べる。ゲーム途中でスタートボタンを押せば、パスワードが表示されるのだが、このパスワードを覚えておけば、続きから遊べる。安心して難しいシナリオに挑戦することができるぞ。

敵をバカスカ撃ちまくるのはいいが、飛び散る敵の体液には注意。離れた場所から攻撃したほうがいい。

画面の上に表示されている、ラジオのような画面が、周囲の様子を映し出すマップ。とても役に立つぞ。

2人同時プレイも可能。そのときは画面が上下に2分割される。お互いのジャマをするアイテムも存在するのだ。

リンクスとは‥?

このゲームはリンクスから移植されたんだけど、そのリンクスというゲームマシンについて、少し説明しておこう。

リンクスは、アメリカのアタリという会社が発売した、ポータブルタイプのゲームマシン。カラー液晶に独特のサウンドは、発売当時、かなり評判になった。ゲームギアが発売される以前の話だ。

さてこのリンクス、ポータブルゲームマシンの例にもれず、通信機能を搭載している。とくにこの「スライムワールド」は、通信機能を生かしたゲームの代表だ。広大なマップ中を、同時に8人まで探険できる。その他にも、対戦できるドッグファイト(空中戦)ゲームもある。

残念ながら、日本ではあまり売行きが延びなかったが、アメリカならではの独特のゲームで遊べるので、案外ファンは多い。ぜひ一度、リンクスで遊んでみよう。

まずは操作方法をマスターせよ

このゲームの操作は少々特殊で、しっかり覚えておく必要がある。

主人公の冒険家トッドは、洞窟に入るときにはなにも持っていない。周囲をマップとして表示するコンピュータだけは持っているが、その他のアイテムや武器は、洞窟で調達することになる。

まず移動。トッドは十字キーの入力通りに移動する。Cボタンでジャンプ、十字キーの下でアイテムを拾う。銃を取っていれば、Bボタンで攻撃ができる。弾は放物線を描いて飛ぶが、発射中に十字キーを上下に入力することによって、銃の発射角度を変えられる。

複雑なのがAボタン。通常Aボタンを押すと、押している間だけ所有アイテムが表示される。そのままカーソルを左右に動かし、使いたいアイテムを差した後に、十字キーを上に入れれば、アイテムを使用する。

画面の上部に表示されているのが、周囲の様子をマップ表示したもの。この画面を見ながら、次に進むべき方向を考えて進もう。またスライムのたまり場やオアシスなども表示されるので、上手に見れば役に立つだろう。

トッドには体力があり、その体力がなくなると死んでしまう。スライムに触るとダメージを受けるのは当然として、スライムを倒したときに出る体液のようなものや、体液が溜った池に触れてもダメージとなる。トッドの体力は、トッド自身の色でわかる。緑色に近いと、ダメージが大きいことを意味する。

体力を回復するには、きれいな水が溜ったオアシスに入る。ここに入れば、体についたスライムの体液を、きれいに洗い流せるのだ。

これらの基本的な操作は、シナリオ〝Easy〟で遊べばマスターできる。最初はとまどうかも知れないが、まず繰り返し遊んでみよう。

ダメージを回復させるには、きれいな水の中に入って体を洗えばいい。

アイテムがゲームのカギをにぎっているぞ!

ゲーム進行を大きく左右するのが、数多いアイテム。これらのアイテムを有効に使うためにも、各アイテムの特徴をしっかり把握しておく必要がある。

さらに注意しなければならないのは、各アイテムとも1つしか持てないこと。ただし取るとスグに効果が現れる即効性のものは別。1つしか持てないので、どこで使うかがさらに重要になるわけだ。

では各アイテムを紹介しよう。

ガン・パワーアップ ガンの弾を強化する。攻撃範囲が広がり、敵を攻撃しやすくなる。

スライムシールド 一定時間、ダメージを受けなくなる。見つけたら必ず取っておきたい。

ジェットパック 飛行できるが、ガンは使えないし、水に入ると自爆してしまうので、注意が必要。

メガボム 部屋にある物体を全滅する。主人公やアイテムも例外ではないので、脱出すること。

スライム・バイト スライムをおびきよせて倒すワナ。場所を選んで使わないとマイナスになる。

クレンザー スライムの体液が溜った池に投げ込むと、浄化されてオアシスになる。

スライムジェット スライムの結晶。取ると少しだけ体力が回復する。

シナリオEASYに挑戦

一番簡単なシナリオで、まずは遊んでみよう。このゲームに慣れるためにも最適だ。

そしてこのシナリオで遊ぶときに、とくに注意しておきたい項目を、いくつかあげておこう。

まず進行方向について。出口への道は一種類だけではなく、何通りもの道が考えられる。そこで役に立つのが、時々表示される矢印だ。この矢印の指す方向に進めば、とりあえず出口に近づくことができる。

また矢印には、もう1つ意味がある。途中で主人公が死んでしまったとき、最後に矢印が表示された箇所から再スタートになる。

スライムに注意するのは当然だが、とくに注意したいのが赤いスライム。通常のスライムを倒した場合、緑色の体液が飛び散るが、赤いスライムの場合は、飛び散る体液も赤色をしている。この体液に当たると、ダメージを受けるのではなく、そのまま一発で死んでしまう。なるべく遠くから狙い撃つようにしたい。

さらに宝石にも赤いものがある。取ればシールドの役目をしてくれて助かる赤い宝石も、撃つと赤いスライム同様に赤い破片が飛び散る。当然これに触れても死んでしまう。間違って攻撃してしまうことのないように。

最初は、とにかく常にシールドを使った状態でいられるようにしたい。シールドは案外たくさん落ちているので、余裕をもって使えるはずだ。同一アイテムは1つしか持てないので、シールドを持っているときにシールドを見つけたら、迷わず持っているシールドを使おう。そしてスグに落ちているシールドを取る。この繰り返しが基本だ。

途中、キラキラ輝くヘンな通路を見かけるかもしれない。この通路を通ると、持っているアイテムがなくなってしまう。できることなら他のルートでゴールに向かいたいが、あきらめて進むのも手。通路の後にもアイテムは落ちているわけだし、必要以上に恐れる必要はない。

そんなわけで、海外ゲームならではの迫力を味わえる「スライムワールド」。ぜひ一度遊んでみてほしい。

ヘンな魅力があるので、きっとクセになってしまうぞ。後半のシナリオは複雑で意地悪なので、遊びがいがあるはずだ。

赤い敵や赤い宝石を攻撃すると、赤い体液が飛び散る。これに触れると一発で死んでしまう。むやみに攻撃するな。

大航海時代

●光栄／4月29日発売予定／11,800円／SLG／8M+B･1
海洋貿易シミュレーションゲーム

まずは、地中海で資金かせぎ

舞台は16世紀のポルトガル、大航海時代のまっただ中。一人の少年が父の遺志を受け継ぎ、一流の冒険家になるべく未知の大海原へと出帆する海洋貿易の冒険ＳＬＧ(シミュレーション)だ。

最初は小型のラテン船で出発する。ただし、いきなり大西洋に出るのは無謀。波のおだやかな地中海で、より大型の船に乗り換えるための資金作りを始めよう。

資金作りの基本は、商品を安く買える港町で仕入れ、それを高く買ってくれる港町まで船で運んでいきもうけることだ。

また、このゲーム、航海の途中に、ときどき海賊が出てくることがあるが、ラテン船ではまず歯が立たない。最初のうちは戦いなどせずに商売に専念しよう。

ポルトガル首都 リスボンからの旅立ち

ゲームの出発点となる港。水や食料などをしっかり整えてから出港しよう。この港町の特産品は砂糖なので、砂糖の高く売れる港町まで運ぼう。武器も安いがアフリカあたりに持っていかないと高く売れないので注意。

商　品	アイテム
オリーブ油	隼の彫像
ワイン	六分儀
綿織物	短剣
武器	長剣
砂糖	

リスボン
マルセイ
セビリア

イスパニア首都 セビリア

イスパニアの首都だけあって、造船技術がポルトガルより進んでいる。最初のうちは大型のガレオン船など、ここでしか手に入らない。ただし商品としておいしいものはあまり売っていないのだ。

商　品	アイテム
オリーブ油	隼の彫像
ワイン	六分儀
綿織物	サーベル
武器	短剣

地中海の玄関 マルセイユ

マルセイユのギルドでは、望遠鏡やニンフの護符などのアイテムを売っている。また真珠の腕輪もあるぞ。

商品はどこにでもあるような物ばかりしかない普通の港だ。

ここでは商品を仕入れる港としてよりも、冒険のための補給港として利用すると便利な場所だ。

商　品	アイテム
オリーブ油	六分儀
ワイン	ニンフの護符
綿織物	望遠鏡
武器	真珠の指輪

ジェノア

商品としてはたいしたものは置いていないものの、美術品を高く買ってくれる。

東にあるイスタンブールで美術品を仕入れてきて、ここで売るといい。小型のラテン船でも十分稼げる場所なので要チェックの場所。

商　品	アイテム
オリーブ油	望遠鏡
ワイン	六分儀
綿織物	隼の彫像
武器	長剣

ナポリ

ここの特産品は羊毛。地中海ではあまり手に入らない貴重品なので高く売れるぞ。

ここでも美術品が高く売れるので、ジェノアの美術品の相場が安くなったら、ぜひ売りにこよう。

商　品	アイテム
オリーブ油	サーベル
ワイン	ニンフの護符
綿織物	隼の彫像
武器	銀のロザリオ
羊毛	

イスラム首都 イスタンブール

ここの特産品はなんといっても美術品。荷物をあまり積めないラテン船でお金を稼ぐには、美術品を扱うしかない。

またアイテムとして、天使の護符や長剣などがあるのにも注目。

商　品	アイテム
オリーブ油	六分儀
ワイン	天使の護符
綿織物	長剣
武器	望遠鏡
美術品	

ジェノア
ナポリ
イスタンブール
チュニス

新港を発見!!

でいとく、みなとを はっけんしました

望遠鏡を買うと、それまで陸づたいに進まないと見つけられなかった未発見の港を画面内に入っただけで発見することができる。

また水晶の鏡を入手すると海図を見れるぞ。

アフリカの交易港 チュニス

地中海に突き出た形をしたこの半島に、チュニスがある。

ここは経済価値、工業価値ともに低く、オリーブ油ぐらいしかない。最初のうちは、ここで投資などを考えず、補給港として利用するといい。このように大西洋を中心に、小さな船から始めて、資金を増やし、冒険の醍醐味をリアルに追究するＳＬＧなのだ。

商　品	アイテム
オリーブ油	なし

キャッチ・ザ・ハート

TAITO

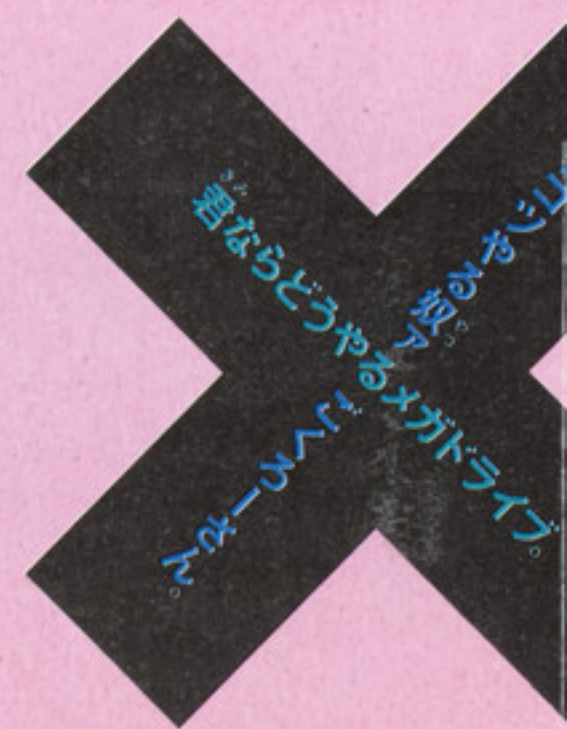
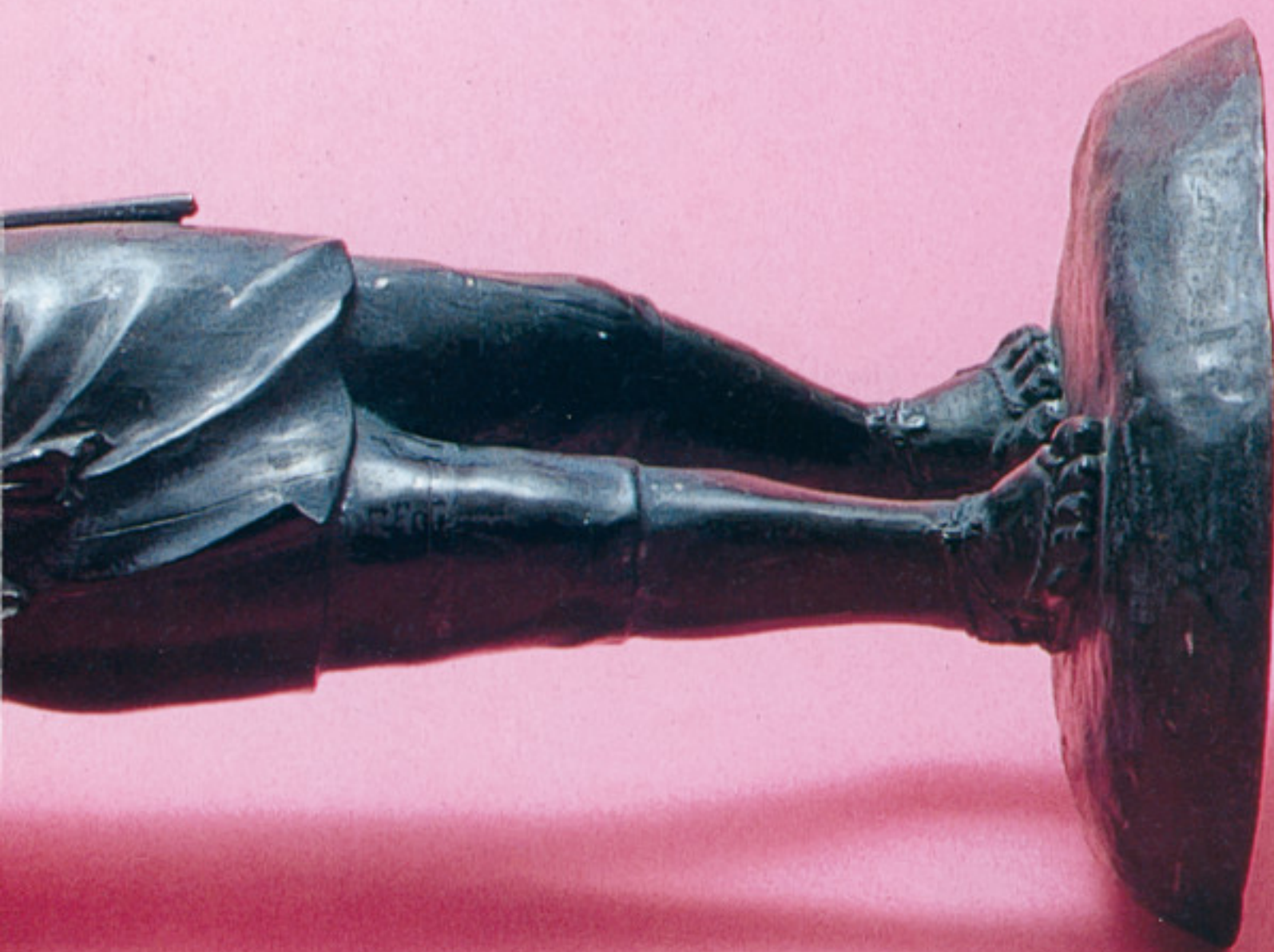
わたしゃコツコツジミジミの二ノ宮さんやめて、
イケイケハデハデの遊び人『金さん』になるよ。
それから、立つ場所を校庭からゲーセンにかえた。
どうだ、暗い過去を持つミステリアスな男だろ。

'90.3.3発売	'90.3.23発売	'90.8.10発売	'90.9.7発売	'90.10.5発売	'90.12.20発売
ニュージーランドストーリー	ファイナルブロー	ラスタンサーガII	スペースインベーダー90	レインボーアイランド	ダライアスII
価格6800円	価格6800円	価格6800円	価格5900円	価格6800円	価格8900円

君ならどうやるメガドライブ。

株式会社タイトー

本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトーソフト情報局 東京●03(3239)4000 高松●0878(33)6340

七転びヤッ起きるの。

MEGA DRIVE

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼズがSEGAMEGADRIVE専用のソフトウェアとして、自社登録商品 SEGA の使用を承諾したものです。

'91.1.25発売	'91.5.31発売	'91.6.28発売	'91.7.26発売	'91.9.25発売	'91.10.25発売	'91.11.15発売
ヴォルフィード	ファイアームスタング	セイントソード	サンダーフォックス	マスターオブウェポン	魔王連獅子	ルナーク
価格5900円	価格6800円	価格6800円	価格8500円	価格6800円	価格6800円	価格6800円

※消費税は含まれておりません。

ピットファイター

テンゲン／3月27日発売／7,800円／ACT／8M

努力せずにむくわれることはない

正義の強者たち

BUZZ(バズ)

華やかなスポットライトを浴びるメジャーなプロレスではなく、アンダーグラウンドなプロレスをなりわいにしている。得意技はパイルドライバーなどプロレス技が多い。

パイルドライバー

TY(タイ)

キックボクシングのチャンピオンを職業とするベテランのピットファイターだ。類希なキック力を持つ。スピンキックやフライングキックは脳味噌が飛び出るほど痛いぞ。

フライングキック

KATO(カトー)

とにかく黒帯三段。なんの三段なのかは不明だ。本人に聞いてみるべし。コンボパンチを得意とするところから、空手関係かと推測される。この世界は強けりゃいいのだ。

コンボパンチ

ピットファイターは穴蔵戦士といわれている。その戦士として次々に登場する強者たちと戦わなければならない。生き残る以外は、死ぬことしかないという当たり前の理論が唱えられている情け無用の世界だ。

ゲームセンターにちょくちょく遊びに行っていた人ならわかると思うが、もちろんアーケード版からの移植作だ。もう完全移植に近いデキを誇っている。たとえばゲームに登場するキャラクターは、すべて取り込み画像というところも同じ。残虐行為手当などのイカス日本語が見られるのもまったく同じである。ちょこっとだけキャラクターが小さいような気もするが、ほとんど気になることはない。キャラクターの動きは滑らかで、技も多彩。きっと穴蔵戦士をちょっと操作しただけで、満足の世界に入ってしまうだろう。やるね。

操作方法がわからぬとたぶん強者にはなれない

スタートボタン以外はすべて凶器となるアクションゲーム。そんなゲームで右も左もわからずにいきなり遊ぶのは、タコ殴りされることうけあいだ。努力せずにむくわれることはないぞ。Aボタンでパンチや凶器功撃。Bボタンでキックなど。Cボタンでジャンプする。そして、ボタンを2つ同時に押すことでさらに多彩な攻撃が。

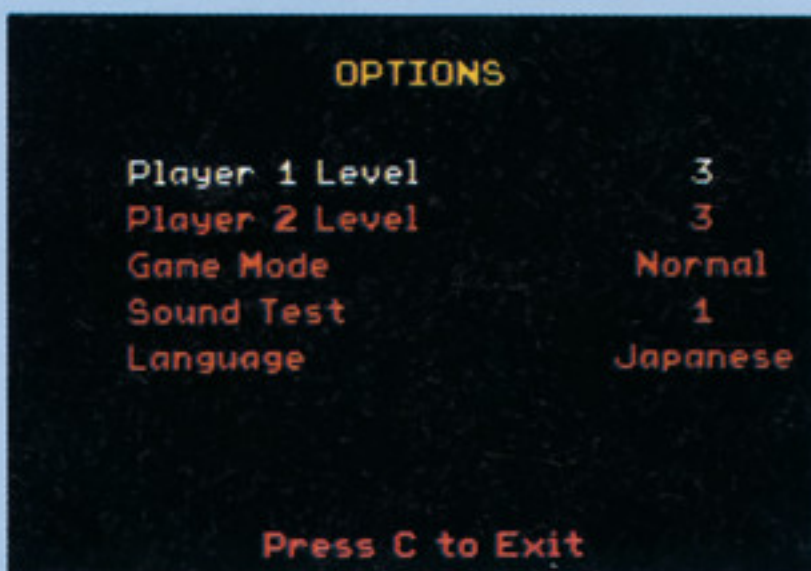
持ち上げる
A＋Bボタンで、相手を持ち上げるぞ。

防御
A＋Cボタンで防御態勢に入る。低い姿勢でも防御できるぞ。守って守って60分だ。うむ

飛び蹴り
B＋Cボタンでジャンプキック。いわゆるひとつの飛び蹴りってヤツだな。飛んで蹴るのじゃよ。

オプション画面で強者への鍛錬をせよ

OPTIONS	
Player 1 Level	3
Player 2 Level	3
Game Mode	Normal
Sound Test	1
Language	Japanese

Press C to Exit

デモやタイトルでAボタンをポンと押してみろ。瞬きする間もなく、オプション設定画面が現れるぞ。2人で楽しむための個人差を補う項目。普通のゲームか、練習用のゲームかを決める項目。スカした音を聞く項目。そして、メッセージを独特の日本語か英語か選べる項目があるのだ。さあ、今すぐオプション画面で設定しよう。

ハンディをつけることも可能

実力に差があれば、ハンディをつけて隙間を埋めてやろう。埋めすぎるなよ。

プラクティスで練習してから

練習用モードで遊ぶと、同じレベルのキャラクターとの対戦モードになる。ここでは3回相手を地面に這わせれば勝ちってワケ。ここでA＋B＋Cボタンの必殺技を練習しよう。そうしましょう。

強くなければ生き残れない

試合は全部で10回。３人のピットファイターの中から、これという１人を選んで駆使しよう。2人で遊ぶとき、同じキャラクターを使えない。話せばわかる。ホントに殴りあっちゃシャレにならんぞ。試合に勝てば、褒美として残虐行為手当などのボーナスがもらえる。

残虐行為手当をもらえ！

残虐行為手当

これがゲーセンで笑いを誘った言葉のひとつ、残虐行為手当だ。ジャンジャン積み上げで高らかに笑ってやろうぜ。

オラオラ!!

まずはパンチで様子を見る。いきなり必殺技でしとめるのは、見ている観客に対して失礼ってもんだ。

観客まで

よっぱらっているんだかわからぬが、観客が乱入してくるぞ。でも、こんなヤツにやられたくないね。

ヒールは痛い

あうあう。ヒールのかかとは面積が狭いから痛いのよ。あうあう。ホントに痛いのよ。信じてよー。

タフすぎてソンはないぞ

ルール無用の戦いに凶器は大事な友達だ。なんでも持ち上げて投げつけてやれ。棒なら振れ！

パワードラッグを探せ Ⓟ

ドラム缶や箱の中にPと書いてある錠剤が……。これが噂のパワードラッグだ。飲めばみるみるパワーがみなぎってくる。受けるダメージは半分、与えるダメージは２倍になる効果があるので、見たら絶対取らねばなるまい。相手に取られた日には、もう逃げ回るしかない。近づいただけでボコボコにされるだろう。もよん。

取ったとき

パワードラッグを取ればイケイケ状態だ。邪魔なヤツらはぶっとばせ。殴って殴って殴るべし。

取られたとき

取られちゃったらもう大変だ。逃げ惑う人々に変身して半径20センチ以内に近づくな。絶対だ。

情け無用

MASKED WARRIORがアンタの挑戦を待っている

生き残ったヤツの勝ちだ（グラッジ・マッチ）

2試合ごとにグラッジ・マッチなるものがある。ここでは、１人プレイのときは自分と同じファイターと、２人プレイのときはプレイヤー同士で戦うのだ。３回相手を倒せば勝利の火がともる。倒せば、また残虐行為手当を手中にできるのだ。結局のところ、練習用のモードと同じってことだな。やってやろうじゃないの。バキッとさ。

KNOCKDOWN

3回倒せ！

必殺技を使いまくって、相手を地面に転がそう。３回転がせば、勝利はアンタの物だ。必殺技がいちばん効率いい。

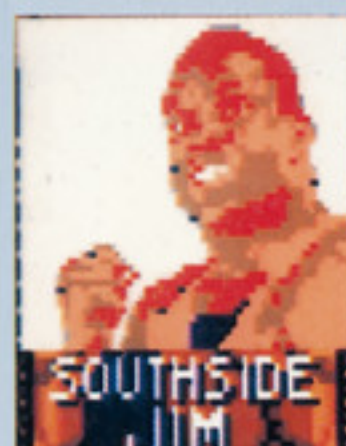
悪の強者たち

ザ・エクシキューショナー

THE EXECUTIONER

覆面で顔を隠している恥ずかしがり屋さん。そんな可愛らしいところを見せながらパイルドライバーを放ってくる。接近戦では気をつけたい。動きはそれほど速くないので、じっくりスキをうかがって攻撃の準備をしていよう。

サウスサイド・ジム

SOUTHSIDE JIM

動きは悪い。しかし、鋭いパンチを持っているので打たれたら痛いぞ。当たり前だけどね。てなワケなのでパンチさえ当たらなければ、ただのオヤジである。防御を使って、ことごとくパンチをガードすること。それが一番だな。

エンジェル

ANGEL

アクロバティックなねえちゃん。華麗な空中殺法がキミを待っているぞ。動きが早いので、ダメージを与えるのは一筋縄でいかない。ハイヒールでグリグリやられる前に、連続攻撃で地面に這わせよう。そうなればこっちのもんだ。

C.C.ライダー

C.C. RIDER

最近は、C.C.なんとかというのが流行しているらしい。しかし、コイツはただの暴走野郎。調子にのりやすい性格なので、すぐにボロを出す。そんなワケで、ボロがでたらボコボコにするだけだ。ああ、なんて単純なヤツなんだろ。

チェインマン・エディ

HAINMAN EDDIE

コイツに捕まると、パイルドライバーやネックハンギングなどの強力技が目白押しで出てくる。技のデパートなどと異名をとっているぞ。天狗状態のときの高笑い時にバキッと一撃見舞ってやれ。いつかはいいことあるかもしれん。

ヘビー・メタル

HEAVY METAL

地獄のヘビメタ野郎。名前の通りなんだからしかたない。転がって逃げるという特技ももっているぞ。やるなヘビメタ。凶器さえ持たせなければ、ただの不良である。力を誇示して、更正の道を歩ませてやろう。いいことしたよな。

マッド・マイルス

MAD MILES

凶器の狂気野郎。あ、狂気の凶器野郎だった。すまぬ。パンチはヘボいが、ナイフを隠し持っている。ただの卑怯ものらしい。ダーティーなファイトには、ダーティーなファイトで対抗するべし。目には目をだな。やられたらやれ！

A列車でいこうMD

セガ／4月3日発売予定／6,800円／SLG／4M+B・4

ファン待望の鉄道シミュレーション ついに登場！

西海岸をめざせ！

「A列車でいこう」がメガドライブでパワーアップ！　パソコン版をやった人も、もう一度チャレンジするのだ。

パソコン版「A列車で行こう」が、ついにメガドライブに移植されたのだ！　それもマップの数も増えてグレードアップしているぞ。マップの数は、練習編から最上級編まで、全部で5つ。プレイヤーのレベルに合わせてできるのが、うれしいね。練習編から始めて、だんだんに難しくしていけば、初心者でも十分に楽しめるぞ。

プレイヤーの役割は、鉄道会社の経営者兼作業者。大統領から依頼された仕事を、1年以内で無事に終わらせればいいのだ。

操作は、とても簡単。直接操作するのは、A列車だけ。あとはポイントや駅の停車時間を設定するだけで、客車や貨車は、その設定通りに、自動で動いてくれるのだ。操作は簡単だが、設定で頭を使う。これがシミュレーションゲームの醍醐味だ！

この大統領官邸から、別邸まで線路を作ればいいのだ。

1年以内に、任務を遂行できないと、ゲームオーバーに……。

これがA列車だ！

鉄道会社の経営者としては、自社の持っている列車ぐらい知っておかないと、恥ずかしいぞ。ここではA列車を始め、各列車の大紹介だ！

「A列車で行こう」に出てくる列車は、全部で4種類だ。それぞれの役割を理解して、効率よく使わないと、うまくいかないぞ。といっても、1種類は大統領専用列車だから、実質3種類を使いこなせばいい。個別の性能については、下に書いたとおり。よく、覚えておくのだ。

線路を敷く作業ができるのは、A列車だけ。他の車両を、A列車の作業に合わせて動かさないと、事故の元だぞ。

A列車

プレイヤーが自由に動かせる列車。線路や駅を作ったり、撤去したりできる。

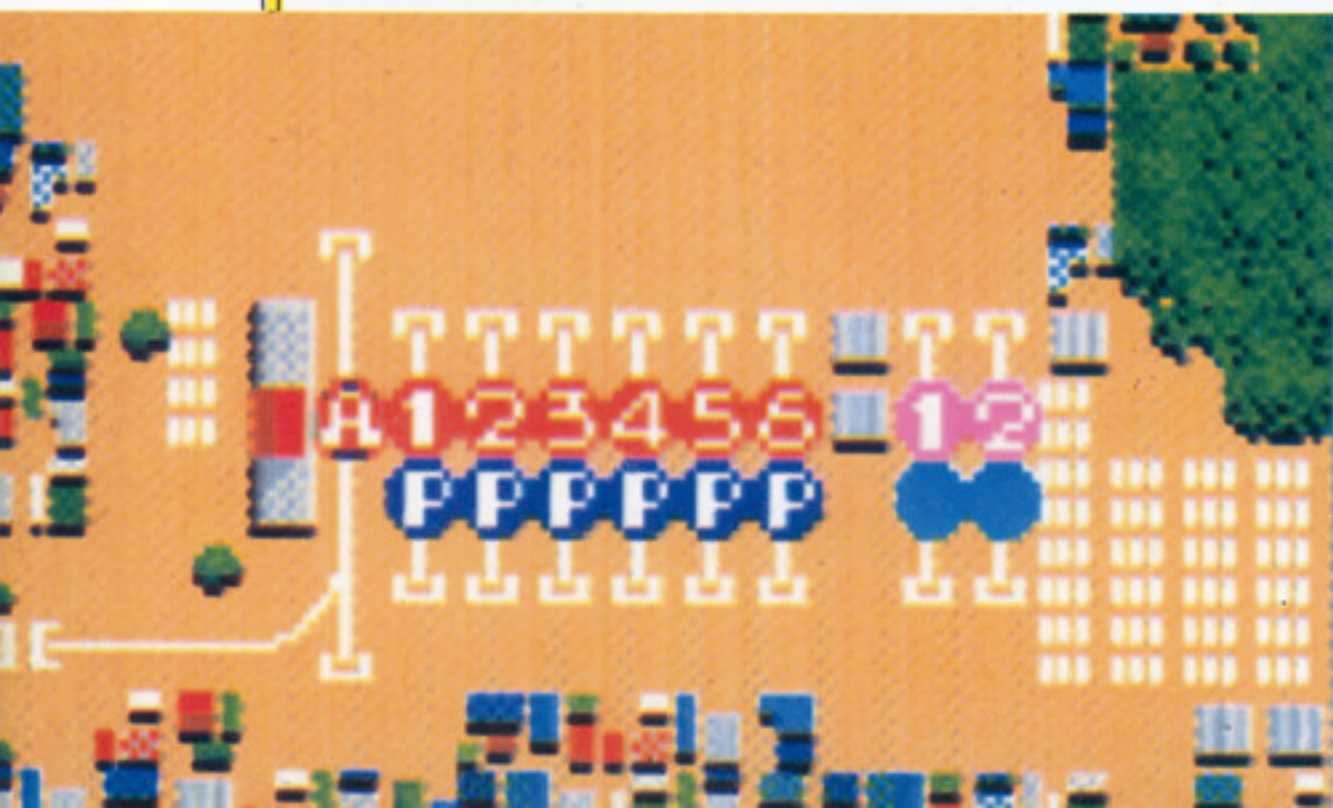
客車

お金を稼ぐ、唯一の列車。これをいかにうまく動かすかで、成否が決まるぞ！

大統領専用車

特筆すべき能力はない。この列車を無事に西海岸まで、動かせばいいのだ。

貨物車

A列車へ資材の補給が、貨物車の役目。でも無意味に動かしてもじゃまなだけ。

これが、初級編のターミナルだ。運行する列車の数やターミナルの形は、練習から最上級まで、それぞれ違う。だから、毎回楽しめるのだ。

事故は大敵！

列車の運行で、一番怖いのは事故。それは、このゲームでもいっしょだ。ここでは、事故の怖さを教えよう。

まずは、A列車と、大統領専用列車の事故だ。これは、もう、致命的！　即、ゲームオーバーとなってしまうから、十分な注意が必要だ。とくにもう少しで完了するという寸前での、大統領専用列車の事故は、悔やんでも悔やみきれないぞ。

客車や貨車の事故は、お金で解決できる。でも、賠償金や、車両の購入代など、めちゃくちゃお金がかかるのだ。ゲーム序盤など、持ち金が少ないときだと、倒産につながる大問題となるぞ！

線路を敷こう／

さあ、列車の種類もわかったし、次は線路についてだ。どこに、どんなふうに線路を敷いたらいいのか？　そんな問題は、ここを読めば、すぐに解決／

このゲームの目的は、大陸横断鉄道を作り、大統領専用列車を西海岸にある、大統領の別邸まで無事に到着させることだ。大統領がたくさん資金をくれれば難なくできる仕事なのに、10万ドルしか用意してもらえない。10万ドルでは、西海岸まで線路を敷くなんて、無理な話／　まずは、資金を稼がなきゃならないのだ。資金を稼ぐには、客車を走らせるしか方法がないぞ。まずは客車用に路線を作るのだ／

客車用の線路を敷くときの注意としては、街のそばに駅が作れるようにする。街のそばだと、列車の利用者も多く、収入増につながるからだ。収入は、運行距離にも影響される。だからといって、クネクネ蛇行させればいいってものじゃない／　むだなく長距離を走るような、路線を作らなければならないのだ。

他に注意点をあげると、線路を複雑にしないこと。ポイントの、誤設定をまねくことになるぞ。間違えて作ったり、不要になった線路は早めに撤去するのだ。

大統領専用列車を走らせるときには、他の列車を待避させたほうがいいぞ。

線路を環状に敷く。これで設定ミスがなければ、事故は起きないのだ。

駅では、資材の積み降しもできるのだ。

倒産に御用心／

線路を敷かないと、先に進まない。でも、あまり夢中になりすぎてはだめだ／　しっかりと資産をチェックしておかないと、倒産してしまうぞ。

会社というからには、倒産することもある。倒産すると、ゲームオーバーになってしまうぞ。リポート画面には、常に気を配ってないといけないのだ。

線路を敷いたり、駅を建てたりするのはもちろんのこと、ポイントを変えるのにも、お金がかかる。とにかく、１つ行動するたびに、支出があるのだ。そればかりか、動かなくても税金は、きちんともっていかれるぞ。

このように、支出は山のようにあるのに、収入は客車の運賃収入だけ。はじめのうちは、とにかくケチに徹することだ。そうしなければ、倒産してしまう。どこをケチるかというと、まず線路を敷くとき。撤去にもお金がかかるので、無計画に敷線しない。駅の設置についても同じだ。他には列車を、無意味に動かさない。列車の燃料費も、バカにならないぞ。

経営に必要な数字が見れる、リポート画面。よくお世話になる画面だ。

倒　産

資金がマイナスになっても、夜12時までは倒産しないぞ。それまでに、お金を稼ぐのだ／

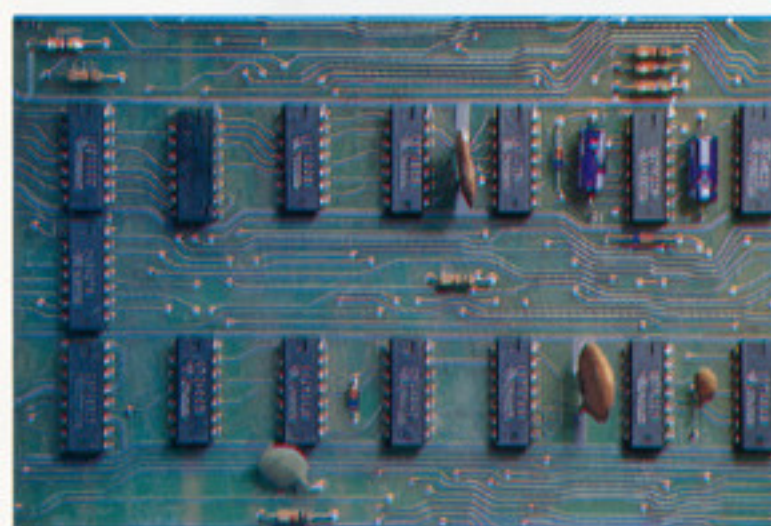
もうけるためには……

税金は、会社の規模によって、金額が決まる。規模が小さいうちは、収入がどんなに多くても、税金は安いのだ。はじめに街と街をつなぐ線路を敷いて(もちろん駅も作る)、客車だけを動かす。あとは、街が発展して、乗客が増えるのを待つだけ。これでしばらくがまんすると、収益が増えていくのだ／

なんにもなかった所に、街ができた／　これで収入もアップだ。でも、ある程度線路を敷いておかないとダメ。街ができた所に、線路を敷くことはできないぞ。

街が発展して、乗客が増えると収入も上がる。収入が支出を上まわったら、線路を延ばせ／

HISTORY BINARY ANALYSIS of the TV-GAMES

TVゲームの歴史　第2回　文責：渋谷洋一

「ブレイクアウト」を含めたそれまでのゲーム基板は、これらTTL（汎用ロジック）だけで構成されていた。

'76年アタリ社「ブレイクアウト」。

角から消していくのがポイント。

最高パターン。後は自然に打ち返す。

だが、球と同じ大きさに!? 厳しい。

粗雑な任天堂「ブロックフィーバー」。

BINARY ANALYSIS

ブレイクアウト

前回はＴＶゲーム業界が事実上'72年アタリ社の「ポン」からはじまり、'76年同社「ブレイクアウト」通称〝ブロック崩し〟によって革新的に飛躍的に発展していったこと。そして、それ以前のアーケードではスロットマシンやロタミント、ビンゴなどの博打（ばくち）機と、張りぼての的をエアガンで撃つ射的や、コースがロール状のベルトで可動するドライブゲーム。そしてフリッパーやクレーンでオモチャやお菓子などの景品をすくい上げるエレメカとよばれるブラウン管を使用しない娯楽機などが主流であったという歴史的な流れを見てきた。

そこで今回は「ブレイクアウト」以降、'78年タイトー社のあの有名な超名作「スペースインベーダー」まで、懐かしく鮮明なビジュアルを中心にいくつかに分かれた進化形と流派を紹介。また業界全体の流れを当時の貴重な資料と、業界の生き字引である基板業者の重要な証言にもとづき、ハード、ソフトの両面から見た〝ブロック崩し〟の進化系統図を載せ、論理的に解説していこう。

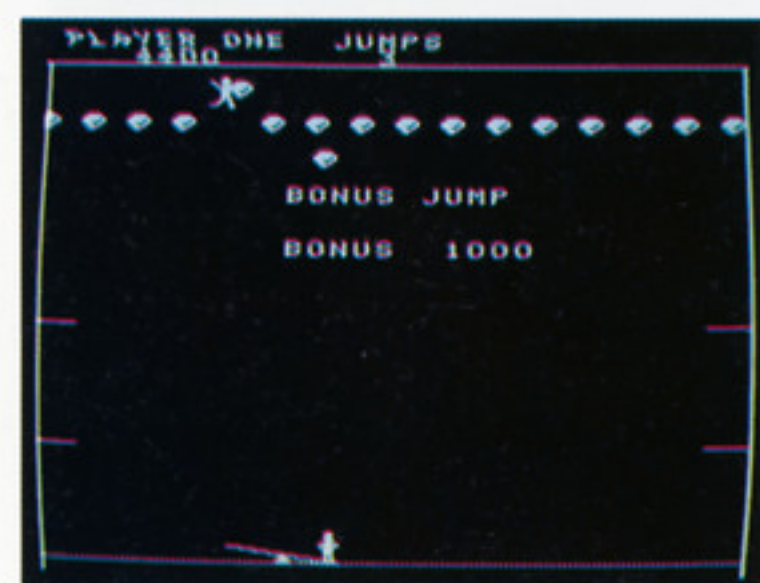
サーカス

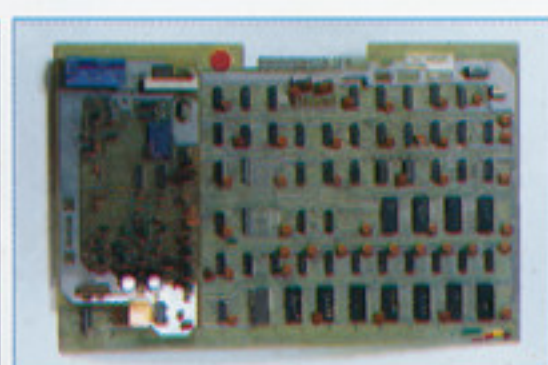
それでは、まず「ブレイクアウト」のバリエーション的進化をとげたアメリカはエキシディ社の通称〝風船ピエロ〟とか〝風船割り〟とよばれたオリジナル正式名称「サーカス」を解説しよう。画面上のシーソーをパドルで左右に動かし、２人のキャラクターを交互にジャンプさせ、頭上の風船を体当たりで割る。とてもスピーディーなゲーム展開で、プレイヤーにプレッシャーを与え続ける。ディップスイッチの変更により、様々なルールでのゲームが楽しめたが、一般的なルールは３列ある風船の最上段の風船を割ると、効果音とともにボーナススコア。直後、その一列の風船が再び復帰してゲームが再開される。ミスをするとキャラクターは崩れるようにして倒れ、粋（イキ）な効果音を鳴らし興奮させられた。

6502

「サーカス」はMOSテクノロジー社の８ビットＣＰＵ6502を採用。それまでのＴＴＬだけのゲームとは違い、高速なキャラクターのアニメと流麗なる効果音を両立。ＣＰＵのおかげでゲームは表現力をより簡単に高められるようになった。「サーカス」は日本の様々なメーカーにコピーされた。タイトー社は３枚基板を独自に作り、「アクロバット」と名を変え発表。セガ社は「シーソージャンプ」。ユニバーサル社は「サーカスサーカス」。そしてニチブツ社は「ボンパ」。

ソフト的な改良としてはなんといってもDECO社「シーソーゲーム」。なんと、縦画面の「サーカス」だ。DECO社の当時のゲームは何々ゲームとゲームタイトルの後に〝ゲーム〟が必ずついていたのも特徴だ。「ロボットゲーム」、「センスイカン

HISTORY OF THE TV-GAMES

'77年エキシディ社「サーカス」。この後、ファンファーレが響き渡り、最上段の風船の列が復活する。バンバ、バンババババン。最高のパターンだ。ジャンプするキャラクターは美しい放物線を激しく描いた。

シーソーでキャラクターを受けそこなうと、耳に残る印象的な効果音が流れプレイヤーを挑発する。流麗な動き、すぐに口ずさめる印象的な効果音。その抜きん出た完成度ゆえ、大量に他社にコピーされた。

「サーカス」基板。銀色のＥＸＩＤＹの文字が見える。その横にはタイトー社のステッカーがある。

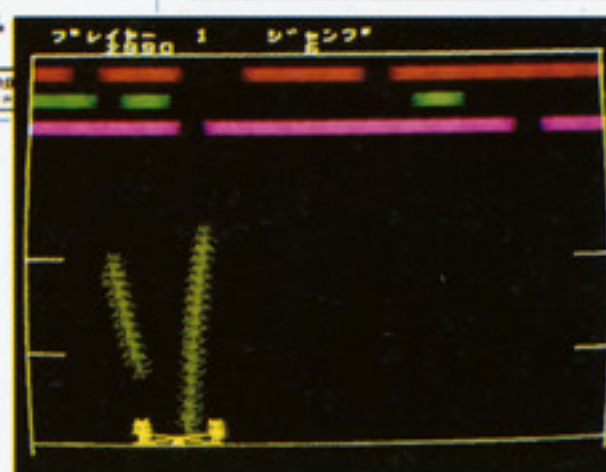
データイースト社「シーソーゲーム」。ソフト的に改良された縦画面版「サーカス」。

日本物産株式会社「ボンパ」。ニチブツ社版「サーカス」。ボンパ、ボンパボボンパ。などと聞こえたのか。変なネーミング。

コミカルなキャラクター、ネコ。

親ネズミの脅威は計り知れない。

上に見えるのは、'78年IPM社(現アイレム)の「ニャンコロ」の広告とコンパクトに収まったゲーム基板。業界紙コインジャーナルに見開きの広告を載せるとは、相当な自信かハッタリか？

ゲームシステムは「サーカス」とまったく同じ。だが、スピーディーな展開にはさらに拍車がかかり、プレイには毛の生えた心臓と鍛えられた野性児の動体視力を必要とする過酷なゲーム。

'79年タイトー社「フィールドゴール」。フットボールを題材にした、斬新な〝ブロック崩し〟。

これはアタリ社の家庭用ゲーム機VSC一式。これをテーブルゲームきょう体に入れ、平然と営業していた。ふざけたつわ者業者も存在した。

ゲーム」など画面上にカタカナで表記されていた。そしてIPM社(現アイレム社)の「ニャンコロ」はコミカルな動きをするキャラクターで、一世を風靡した。キャラクターがネコ。風船の代わりにネズミ。ジャンプしたネコが天井にめりこむほど、ハイスピーディーな展開だった。それでもめげずに長時間プレイしていると、必殺の親ネズミが登場。その脅威は今思い出してもゾッとする。

トランポリン

そして、エキシディ社は「サーカス」をさらに発展させた「トランポリン」を発表。これはシーソーの代わりにトランポリンを使ったもので、動きや効果音はよかったものの、あまりのゲーム性の進展のなさにプレイヤー側から、いい評価が得られずヒットはしなかった。

スーパーブレイクアウト

「ブレイクアウト」の続編といったら、「スーパーブレイクアウト」だ。3種類の〝ブロック崩し〟が楽しめた。ノーマル、そして画面上に3つのボールを出現させたもの、さらにそれまで動かなかったブロックが、ズンズンと下降してくるものなどだ。そのコピーとしては任天堂社「ブロックフィーバー」、タイトー社「ズンズンブロック」などがある。さらに任天堂社は変則的な〝ブロック崩し〟「モンキーマジック」を発表している。

その「スーパーブレイクアウト」もCPUには6502を採用しており、どうやらこの時期にアメリカのゲームのほとんどが6502を採用したようだ。

麻雀ゲーム

世界初の麻雀を題材にしたゲームは、IPM社(現アイレム社)の「麻雀ゲーム」だ。パドルで球を打ち返し、左にスクロールする麻雀牌に当て、ツモる。そして14回当て、次にパドルで球を受けたとき、画面が一時停止。捨てたい牌の上へパドルを合わせ、ボタンを押す。牌は捨牌され、同時にパドルから球が飛び出し、画面上方の当たった牌がツモられる。

この動作を繰り返して、最終的には和がるのだが、それがどうして、なかなか和がることができない。かなりやりこんだプレイヤーでさえ、和がることは困難だった。役満などの大役は、本来の麻雀同様、まさに幻といった感がある。

スペースインベーダー

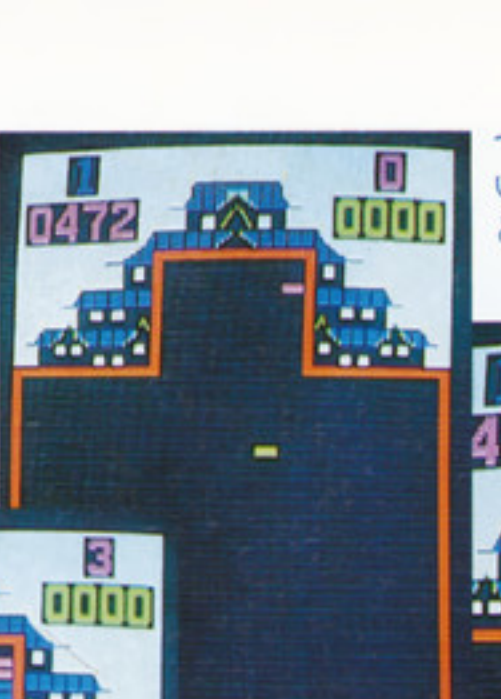
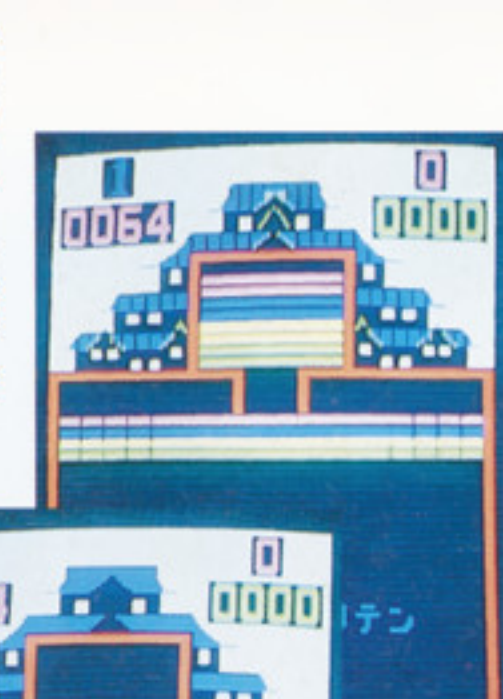
これら〝ブロック崩し〟、「サーカス」や「ズンズンブロック」を見て、〝弾撃ちブロック崩し〟こと伝説的空前絶後の超ヒット作品、'78年タイトー社「スペースインベーダー」が登場する。だが、この「スペースインベーダー」も当初はそれほどヒットを期待されていない状況だった。なにせ「スペースインベーダー」発表後も、一部メーカーでは、〝ブロック崩し〟の発展型を作っていたぐらいだったのだから。

'78年エキシディ社「トランポリン」。空中ブランコに乗れればボーナス。

'79年タイトー社「ズンズンブロック」。迫り来るブロックを風車によって押し返す緊迫感あふれる〝ブロック崩し〟ゲーム。

'79年任天堂社「モンキーマジック」。当時のキャッチは、歯が崩れ、顔面が変わり、帽子が消えるコミカルな楽しいゲーム。

'78年IPM社(現アイレム社)「麻雀ゲーム」。なんと麻雀とブロック崩しを合体させてしまった設定が強引。ゲームとしてあまり完成度の高いものではなかった。実際の麻雀のように役満などの大役を上がることはほとんどなく、当時のプレイヤーで役満を和がったつわ者は一体何人いるのか。たいていの人はタンヤオも和がれず、そのまま2度とやらなかった。

わざとタイマーをかけ、静かにゆっくりとブロックや城や屋根を描いていく。

'79年三共社「キャッスルテイク」。フルグラフィックの描画がゆっくりとはじまる。さすがは「スペースインベーダー」の3倍の容量のRAMが生み出す鮮やかな絵。もったいつけるぜ。

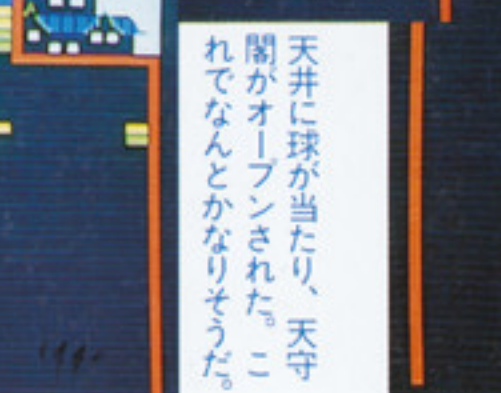
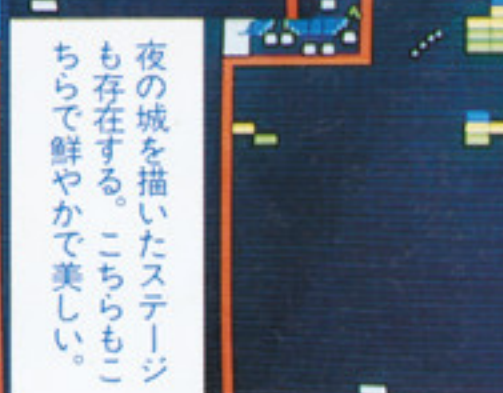
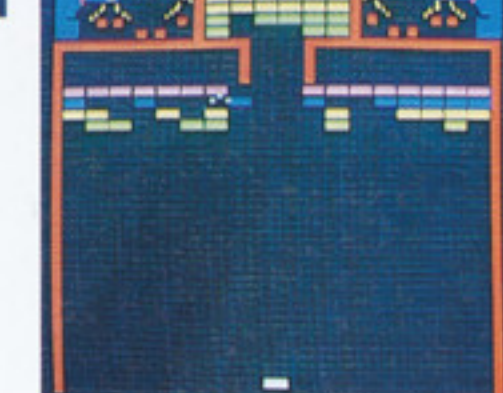
少しずつ少しずつ鮮やかな城が完成されていく様は圧巻。見入ってしまう。

Ｉドットの球が天守閣のツボにうまいぐあいにハマリこんだ。さあ、暴れ回れ。一気に天守閣をオープンさせちまえ。

夜の城を描いたステージも存在する。こちらもこちらで鮮やかで美しい。

ここからが辛いところ、あともう2ブロックで、エンディングだ。

天井に球が当たり、天守閣がオープンされた。これでなんとかなりそうだ。

ついに城が燃えた。この凄い幻のシーンを見るのは、とてもたいへんだった。

キャッスルテイク

“ブロック崩し”という題材を、派手にダイナミックに、そして正統派的進化させたのは三共社の「キャッスルテイク」だ。このゲームのＣＰＵは、「スペースインベーダー」同様、インテル社の８ビットＣＰＵ 8080。だが、その基板に乗っかっているダイナミックＲＡＭの容量はなんと、「スペースインベーダー」の３倍、192キロビット。それもそのはずカラフルな８色で表示された、ビットマップの圧倒的なグラフィックを出すには、必然的にそれぐらいのＲＡＭの容量が必要になるからだ。

「キャッスルテイク」は「スペースインベーダー」の後に発表されたが当時の業者は、あれほどヒットした“ブロック崩し”の最新型で絵もきれい、ゲームとしても素晴らしく面白い、これでヒットしないわけがないと思いこみ大量に購入して後に泣いた業者がいるという。

ハード的には、「ポン」とたいして変わりのない「ブレイクアウト」が、ＴＴＬ畳半畳分まで肥大していた日本の大手ゲームメーカーのゲームを、軽く蹴散らし大ヒット。

そして今度は、新しい発想をもった「スペースインベーダー」が、“ブロック崩し”の亜流を蹴散らし、一大社会現象をも生んだ伝説的な大ヒットを記録する。こうしてみると、いかなるゲームでも、発想というソフト的な要素が、非常に重要だということがわかる。

ピラミッド

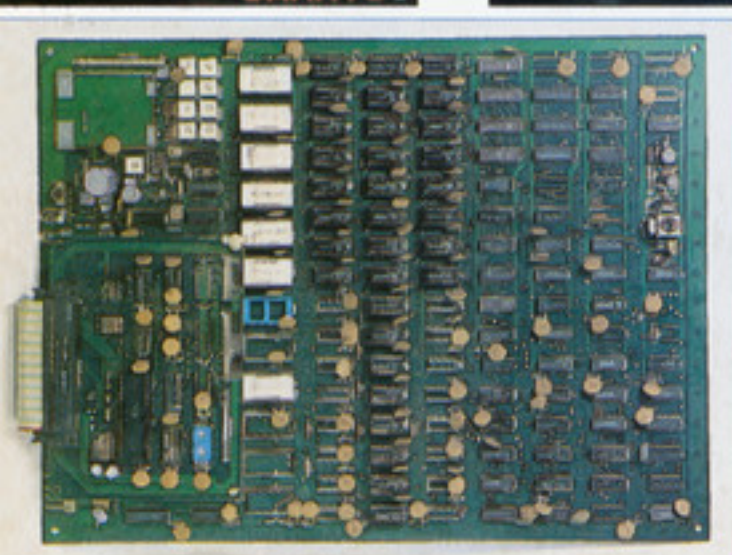
「キャッスルテイク」には同一のハードの「ピラミッド」という姉妹機がある。フィールドには堂々と大きく鮮やかに、ツタンカーメンが描かれている。パドルを左右に移動してＩドットの球を弾き返す。ツタンカーメンは崩れることはない。球はツタンカーメンの頭部や鼻筋などの隙間を通り抜ける。球がこちらに向かってくるときは強烈にプレッシャーがかかる。いつ、突然に球が飛び出してくるかわからないからだ。

左右と中央に緑色に光るポイントがあり、それに球が接触すると左右に飾られているコブラがＩつずつ、赤く点灯していき、すべてが点灯するとボーナススコア。だが、ボーナススコアが入るたびに画面上にピラミッド状の障害物が形成されていく。４段階目に成長したピラミッドでのまともなプレイはもはや不可能。死ぬしかない。

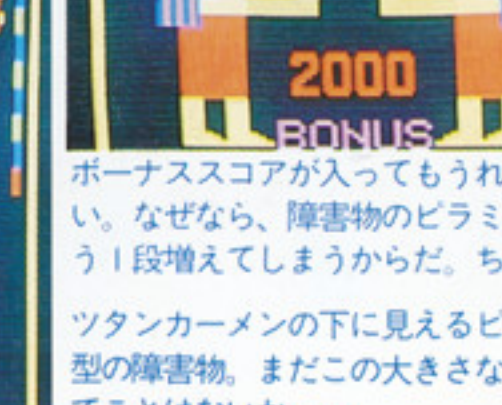
それと、この「ピラミッド」には隠しボーナスが存在する。フィールドの外周の壁に球を当て、すべてを赤く染めると……。幻のワシが出現！　桁違いのボーナススコアを得ることができる。と同時に苦労が苦労だけに大きな感動をも得ることができる。

ジービー

ハード的に貧弱な「ブレイクアウト」が、畳半畳分の大型基板を誇るタイトー社の「サファリ」などとい

'79年三共社「ピラミッド」。

「ピラミッド」の基板。整然と並ぶダイナミックＲＡＭ。４キロビットがなんと32個。当時としては豪華な基板だ。

「キャッスルテイク」とは違って浮び上がるようなデモンストレーションが、プレイヤーを釘づけにする。

ツタンカーメンの顔が徐々に浮び上がってくる。

ついに完成。鮮明なツタンカーメン。当時としてはこんなに見せつけられるようなデモンストレーションは、心に強く印象に残った。

ボーナススコアが入ってもうれしくはない。なぜなら、障害物のピラミッドがもうＩ段増えてしまうからだ。ちぇっ。

ツタンカーメンの下に見えるピラミッド型の障害物。まだこの大きさなら、なんてことはないか……。

うひゃ～。これじゃお手上げ状態だ。これでプレイできる奴は、もはや人間ではない。まあ、それでもやるだけのことはやってみよう。

“ブロック崩し”が業界に与えた影響 その進化の系統図

SOFTWARE ⬆

'72年アタリ「ポン」 TVゲーム業界はじまる
'76年アタリ「ブレイクアウト」 業界に多大な影響を与える
'76年エキシディ「サーカス」 名作ゆえにコピー氾濫!?
'78年タイトー「トランポリン」
'78年タイトー「ジプシージャグラー」
'78年タイトー「スペースインベーダー」 空前絶後の大ブーム
'76年アタリ「スーパーブレイクアウト」 8ビットCPU6502搭載
'79年タイトー「ズンズンブロック」
'78年アタリ「アバランチ」
'79年タイトー「ストレートフラッシュ」
'78年ナムコ「ジービー」
'79年ナムコ「ボムビー」
'80年ナムコ「キューティーQ」
'78年任天堂「ブロックフィーバー」
'79年三共「キャッスルテイク」
'79年三共「ピラミッド」 192キロビットD-RAM搭載
'79年タイトー「フィールドゴール」
'81年アタリ「ウォーロード」
'86年タイトー「アルカノイド」 “ブロック崩し”続編大ヒット
'86年セガ「ギガス」
'87年セガ「ブロックギャル」
'87年ナムコ「クエスター」

発展　正統派的進化　続編　逆進化

TTL　CPU　➡ HARDWARE

X軸がハードウェア的進化をあらわし、y軸がソフトウェア的進化をあらわす。それぞれのゲームタイトルを囲む円の大きさは、そのゲームがこの業界に与えた影響の度合をあらわす。もちろん大きければ大きいほど、影響力は大きいことになる。“ブロック崩し”が「スペースインベーダー」を生み、時期を見た“ブロック崩し”続編が、その後ヒットしたことに注目してほしい。

った射的をTVゲームに置き換えただけのゲームを打ち破った。そんな成功を目の当たりにしながら、ナムコ社は“ブロック崩し”のスタイルを持つ“ピンボール”のシミュレーターを作ってしまった。

それが「ジービー」であり、「ボムビー」であり、「キューティーQ」である。これらはすべて、本当のピンボールのようにサイドポケットが存在する。これでは、プログラマーが作り出した式を解くことはできない。あまりにも無惨な偶然性がサイドポケットによって、作り出されてしまったからだ。

「ジービー」はきょう体こみで8000台を売ったという。あの「ゼビウス」が1万枚しかこの国内に販売されていないということを考えると、ものすごいヒットということになる。だが、実際はディストリビューターなどが大人気の「スペースインベーダー」を売る際に不評な「ジービー」と抱合せで売りまくったという話を聞いた。オペレーターにとってはまったくのお荷物ゲームだった。実際、まだ50円ゲームすら存在しない時代に「スペースストレンジャー」、「スペースイントルーダー」(インベーダーの粗悪コピー)などの横に「ジービー」、「ボムビー」は置かれ、10円プレイコーナーをそれらとともに構築していた。当時の有楽町のゲームセンターでの光景だ。

そんな状況の中、オペレーターにとっての救世主が現われたのだった。

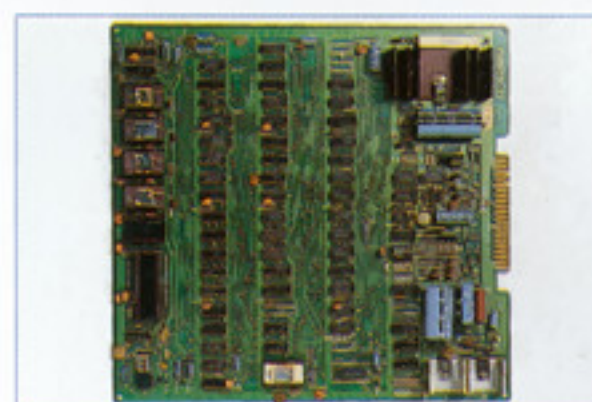
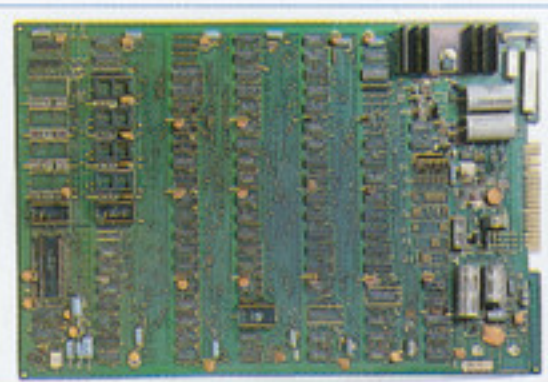
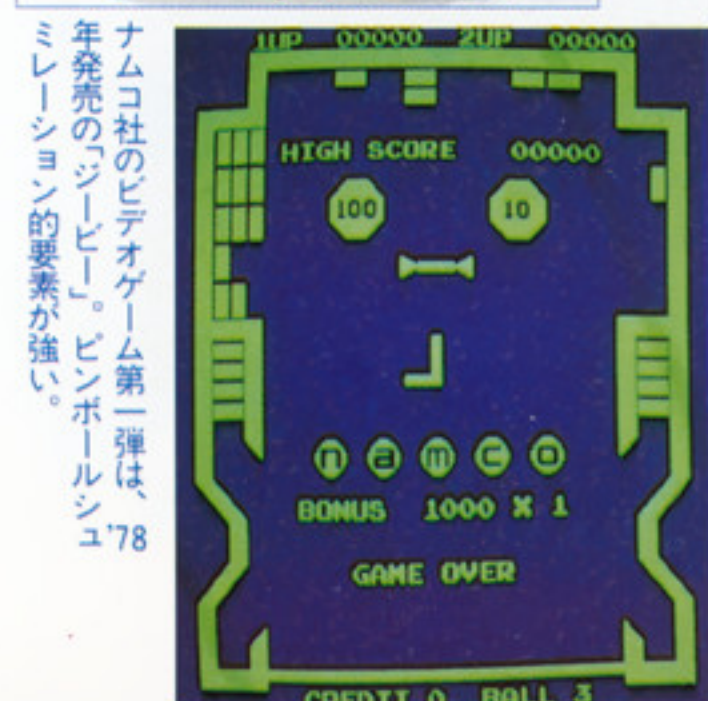
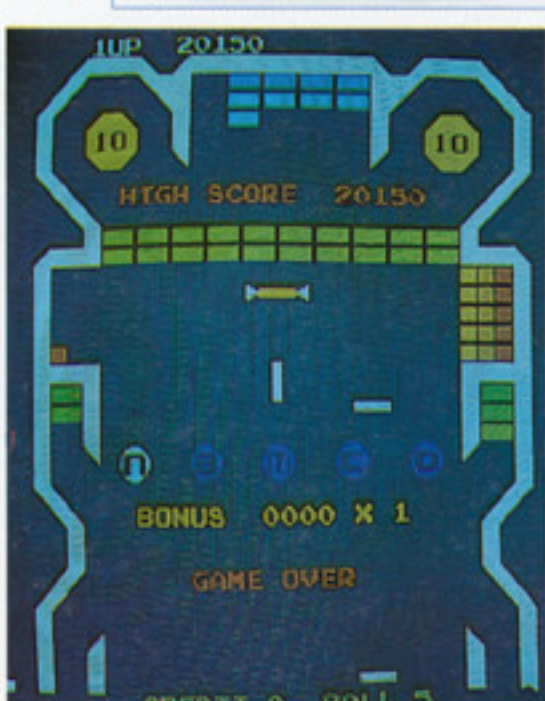
海底宝探し

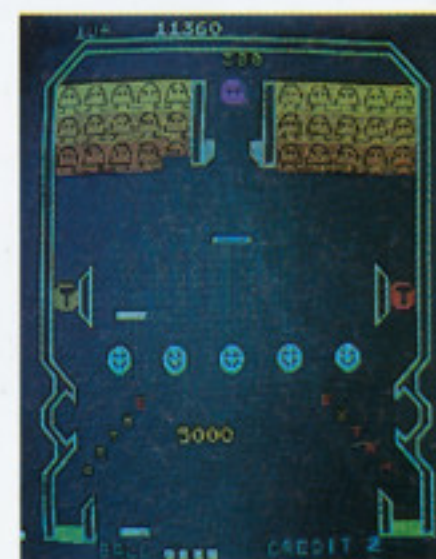
ナガノゲーム社である。「ジービー」や「ボムビー」の基板を改造して「海底宝探し」というゲームにしてくれるというのだ。オペレーターとしてはただの箱と化していた基板が、いくらかでも稼げるゲームになればと思い藁(わら)をもつかむ勢いで、ナガノゲーム社に発注した。

だが「海底宝探し」も「ジービー」シリーズ同様、致命的な失敗があった。ダイバーが海に潜り、敵を倒す。動きもよく、見た目にはとても面白そうだ。しかし、ステージ最後の宝箱を開けるシーンで、それは起こる。

3つの宝箱には1つだけ当たりがあり、逆にいうとそれ以外はすべてドクロ。すなわち、それは死。当たりの宝箱はランダムで、プレイヤーにはどうにもならない。純粋な運勝負だ。やはり、それでは誰もやらない。金を捨てるようなものだからだ。この「海底宝探し」になった元「ジービー」も、再び10円ゲームコーナーに戻ることになった。次回はついに“インベーダーゲーム”のすべてに迫る……。

特報〃　小田原に集まれ

渋谷洋一社長のアーケードゲームショップ、アミテックプラザ小田原がついにオープン。ゲーム基板、ゲームきょう体中心にスロットマシン、ピンボールから体感ゲームにいたるまでありとあらゆるゲーム機器を取り扱う。小田原駅徒歩3分ナックビル5F。本誌で紹介したゲームもプレイできる〃

正方形でスカスカな感じの「ジービー」の基板。

「ボムビー」基板。これもかなりしょぼい基板だ。

ナムコ社のビデオゲーム第一弾は、'78年発売の「ジービー」。ピンボールシミュレーション的要素が強い。

'79年「ボムビー」。この年にナムコ社はあの名作「ギャクシアン」を発売。ボストインベーダーの座についた。

ボムビーN
BOMB BEE-N
ボーナス得点がグーンとアップ。1000点バンパー・ハリケードブロックなど新機構満載。

'80年「キューティーQ」。ナムコは懲りずにまだ「ジービー」シリーズを3年間に渡って作り続けてきた。

ちなみに左の広告は任天堂社の「ボムビー」。さあ、namcoの文字を点滅させよう。

最近元気がなかったG.G.だけど、今回は期待してもらっていいぞ。なんと、今月は4本もゲームが発売されるのだあっ！　G.G.ユーザーは素直に喜ぶべし。やっぱり発売される本数が多いと活気が違うよね、活気が。

★モンスターワールドII★ファンタシースターアドベンチャー★エイリアンシンドローム★バスターボール★シャダム戦記★

GAME GEAR

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS

1992, APRIL, 8TH

NEW SOFT REVIEW

モンスターワールドII ドラゴンの罠

前作のファンなら感謝すること間違いなし！

この作品はじつはマスターシステム用ソフトとして発売された「Wonder Boy III：The Dragon's Trap」をG.G.用に移植した作品だ。基本的には、国内版「ワンダーボーイII：モンスターワールド」の続編だと考えてもらっていいようだ。ちなみにG.G.版用の「ワンダーボーイ」とはゲーム内容は別モノである。

今回の作品は物語の導入部がなかなか凝っている。ゲームをスタートさせると前作の最終面手前から始まるんだけど、めでたくドラゴンを倒しても最後の最後でドラゴンの呪いにかかってしまい、主人公はリザードマンの姿にさせられてしまうのだ。今回の冒険は人間の姿に戻るため、というのが笑えた。

ただ、確か前作は最後のドラゴンがじつはメカドラゴンで、宇宙人（かどうかはわからないが、UFOに乗っていたから多分そう）が操っていた、という設定だったはず。最後まで遊んでないので断言はできないけど、あのUFOはどこ行っちゃったんでしょーか。

●セガ／3月27日発売／ACT／3,800円／2M

いきなり最初からドラゴンと対決!!

「モンスターワールドII」は、ゲームをスタートさせるといきなり前作の最終面から始まる。今回のストーリーは前作で登場したドラゴンを倒したすぐあとの話、という形をとっているためだ。でも、いきなりドラゴンとの戦いがあるというのはビックリ。

リザードマンにされた主人公。しっぽを丸めてしゃがんでいる姿は、結構カワイかったりする。

敵を倒してもらえるお金を集め、お店で買物&パワーアップ。地道にお金を貯めないとゲームが進まないのは、前作と同じ。お金を稼げるポイントを早めに見つけるのがポイント。

魔法も使える

前作同様、主人公はサンダーなどの魔法を使うことができる。魔法をお店で買うというシステムは前作通り。攻撃の補助として使うのが効果的な使い方だ。

パスワードコンティニュー制

占い師のところに行けば、現在までの状況をパスワードの形で教えてくれるぞ。

GAME EXPLANATION

ワンダーボーイこと少年ブック。彼はめでたくドラゴンを倒し、モンスターワールドの平和を取り戻した……。かに見えたのだが、じつは彼は最後にドラゴンの放った呪いのブレスによりリザードマンの姿に変えられてしまっていたのだ！　どんな呪いでも解くサラマンダークロスを追い求め、ブックは再びモンスターワールドへと旅立つ。はたしてブックは人間の姿へ戻れるのだろうか？

〈評価ダイヤモンド表〉

操作性 4

ゲームバランス 4

AV面 4

持続性 4

G.G.版「ワンダーボーイ」と同じく、操作性の良さはなかなかのもの。とくに、スクロールするスピードが速いわりに見やすいのがいい。"画面の見やすさ"というのは、G.G.のソフトでは非常に重要な要素なのだ。グラフィック、音楽ともにセンスがよく合格点をあげられるデキだし、G.G.のアクションRPGのなかでは一番まとまっている。長く遊べるという点でもお買い得。

ONE POINT REVIEW

今月のお勧めはコレ。リザードマン（トカゲ男）にされちゃった主人公の姿もこれはこれでカワイイし、全体にただようコミカルなムードもマル。コンティニューするためのパスワードもそれほど長くないから、最後までじっくり遊ぶこともできるだろう。強いて不満を言えば、ゲームの進め方が前作と似すぎて新鮮味がないことかな。よくできてはいます。

NEW SOFT REVIEW

ファンタシースターアドベンチャー

PS(ファンタシースター)の世界をキミも冒険してみよう

●セガ／3月13日発売／ADV／3,500円／1M

メガモデムを使ったセガ・ゲーム図書館に収められた一連のファンタシースター（以下PS）アドベンチャーのG.G.版がコレ。ゲーム図書館版のほうはPSシリーズに出てきたサブキャラクターがそれぞれ主人公となり登場しているけど、G.G.版はおなじみのキャラはいっさい登場せず、PSの世界を舞台にした外伝的な内容となっているようだ。ああ、「PS外伝」を早く出してほしい……。

この物語のヒロイン、ライラ。PS世界の美少女系な顔立ちをしてます。人気出るかな？

主人公がデゾリス星に着いたところから、ゲームは始まる。とりあえず、外に出てみよう。

GAME EXPLANATION

G.G.初のアドベンチャーゲームが登場。物語は、あの「ファンタシースター」の世界であるアルゴル太陽系が舞台となっている。世紀の大発明をしたという旧友に会いに来た「私」であったが、そこである事件が起きた。

〈評価ダイヤモンド表〉

操作性 3
AV面 3
持続性 2.5
ゲームバランス 3

話す、食べる、道具を使うといった通常コマンド時にすべてのコマンドが一度に画面上に表示されない（スクロールさせないとダメ）のが気になった。グラフィックもアドベンチャーのわりにチープな感じがして残念。

ONE POINT REVIEW

まさか、G.G.でアドベンチャーゲームが発売されるとは思わなかった。昔からゲームを遊んでいる人にとっては、「ひたすら懐かしい」タイプのゲーム。なんで今ごろ出すの？　って感じもするけど……。

NEW SOFT REVIEW

エイリアンシンドローム

汁気たっぷりのゲーム画面がそそります

●シムス／3月19日発売／ACT／4,500円／1M

同名タイトルのゲームがマークⅢ版で出ているけど、中身はかなり変わっている。というか、よりアーケード版と似ている移植がされているのがG.G版の特徴だ。例えばマークⅢ版は画面切り替えスクロールだったけど、G.G.版はしっかり全方向スクロールに対応していることからもそれがわかる。はっきり言って、マークⅢ版とはプログラムのつくりからして違うのだ。シムスさん、よくやった。

一新されたMAP

① LIVING AREA
② LIGHT AREA
③ ENDING AREA

POWER UP

レーザー
敵の体を貫通するレーザービームを発射。

ファイアーボール
火の玉。パワーアップすると誘導弾に。

ファイアー
火炎放射機。射程が短いが威力は最強。

ライフル
通常弾よりも射程が長い。連射にも最適。

GAME EXPLANATION

A.D.2005年。スペースコロニー内でリッキーとマリーに駆逐されたかに思えたエイリアンたちだったが、じつは彼らは生き残っていたのだ！　再び指令が下った2人の運命は……？　1987年にアーケード版として発表され話題を呼んだ「エイリアンシンドローム」の続編だ。

〈評価ダイヤモンド表〉

操作性 3
AV面 3
持続性 4
ゲームバランス 3

後半の面で主人公が足を踏み外すと落ちてしまう場所がいくつかあるが、この「落ちる」「落ちない」の区別がわかりにくい場所があった。グラフィックをちょっと工夫すればなんとかなるのにと思うと、惜しい気がする。

ONE POINT REVIEW

3点をつけてしまったが、もしかするとゲームバランスはいいのかも。ゲームオーバー後、いつも「あと少しでクリアできたのに」という気持ちにさせられついついコンティニューしてしまう。3.5点かな。

NEW SOFT REVIEW

バスターボール

テンポの速いゲーム展開についてこれるかな？

BUSTER BALL
PRESS START BUTTON
©1992
RIVERHILL SOFT

●リバーヒルソフト／3月20日発売／SPT／3,800円／1M

野球でもテニスでもサッカーでもなんでもいい。あるスポーツをゲーム化しようと思った場合、〝限りなく本物に近い〟ものを作るのか、それとも〝よりゲーム性を高めた〟ものを作るのか、さらにはその両方の要素を満たそうと作るのかで、ゲームの雰囲気は変わってくる。どちらが好みかは個人の自由だけど、この「バスターボール」はあきらかに後者のタイプ。この割り切りかたは潔い(いさぎよ)いのだ。

ゴールを決めた瞬間。ラグビーみたいにボールを持ってゴールエリアに突っ込んでも、得点にはなる。

パワーを貯めて敵に突っ込めば、ほら、火の玉アターック！　どんなヤツでもコレでブッ倒せる。快感。

近未来の娯楽……それがバスターボールだっ！

選手は各自動車メーカーが製作するメカ〝バスタービークル〟なので、ルールは何でもアリ。

「バスターボール」に登場するチームは全部で9チーム。チームの名前はトヨタ、ミッサンというように、どこかで聞いたようなものばかりだ。各チームの実力は似たりよったりなので、ひいきの自動車メーカーを選べばいいんじゃない？

GAME EXPLANATION

21世紀後半、技術の進歩が著しい各自動車メーカーから新しい娯楽が提唱された。フットボールをベースとし、他のスポーツの過激な部分を取り混ぜた究極のスポーツゲーム。人々はこれを「バスターボール」と呼ぶようになった。単純明快、白熱必至の未来型アクションゲーム。

〈評価ダイヤモンド表〉

操作性 3
ゲームバランス 3
AV面 3
持続性 3.5

シュート、パス、攻撃といったアクションのすべてがボタン1個でできちゃうのは便利。相手チームの選手を攻撃する快感は、このゲームならではのものだ。ただ、ルールの簡略化による攻撃時の戦略の薄さをチト感じた。

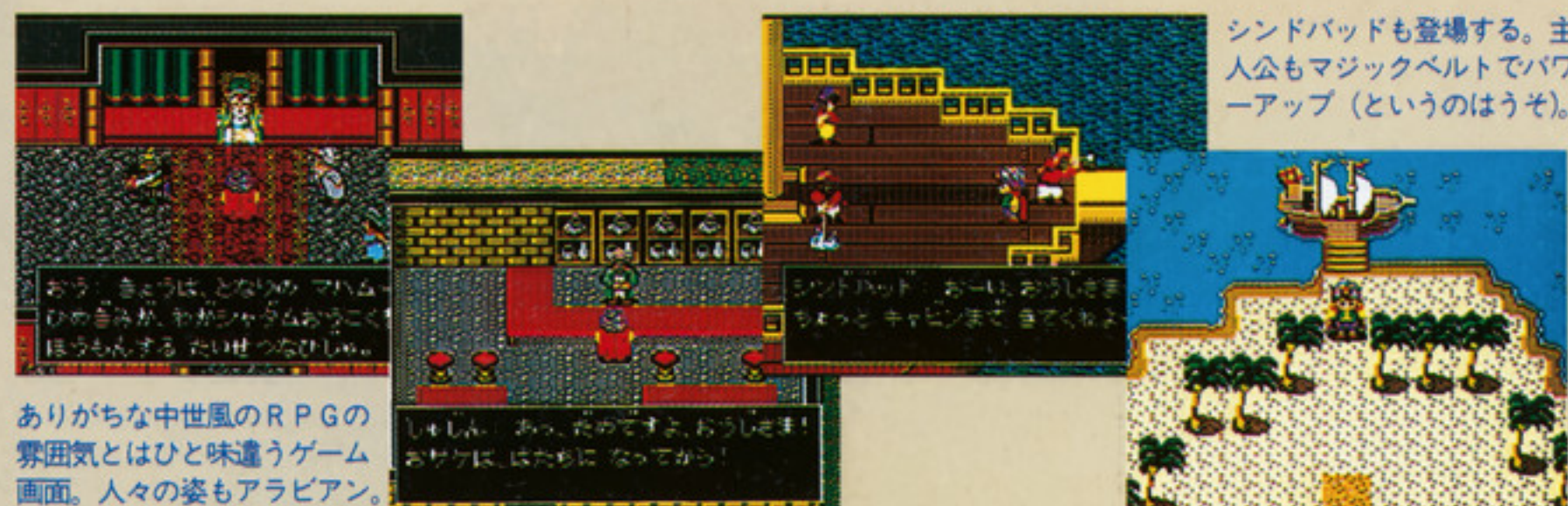
ONE POINT REVIEW

2人同時で対戦すると絶対に燃えるゲームの典型。困ったことに、ゴールすることより敵を攻撃しまくるほうが気持ちいい。フィールドが広すぎるため、ゲームの展開もついパス主体のものになる傾向がある。

【G.G. HOT LINE】セガ社内でイチ押し人気!!「シャダム戦記」発売近し！

今月は、G.G.オリジナルの本格的RPGの発売が近づいてきたというお話。「PS外伝」のことじゃないぞ。このページでも何度かお知らせしている「シャダム戦記」のことなのだ。なにしろ、セガの社内でも「G.G.の最高傑作」とまで言う人がいるらしい。そういえばセガの取材でも直接ソフトの開発者が応対してくれたのはこのゲームだけだったし、BEメガ読者には公開していないけど、セガからもらった資料も「シャダム戦記」が一番量が多かったりする。はっ、これはもしかすると、セガ内部でも相当な自信をもって開発が続けられている現われなのではないだろうかっ!?

というわけで気になる「シャダム戦記」、ちょこっとここでその内容を紹介してみることにしよう。まず、物語の舞台はアラビア世界をもとにしたファンタジーRPGになる。これだけでもかなり斬新なゲームだけど、その他にもリアルタイムテキストバトルの採用など、話題はつきないのだ。

舞台は中東？アラビアンな香りがプンプンするRPG

ありがちな中世風のRPGの雰囲気とはひと味違うゲーム画面。人々の姿もアラビアン。

シンドバッドも登場する。主人公もマジックベルトでパワーアップ（というのはうそ）。

グラフィックも力作だ

ゲーム中に挿入されるビジュアルシーンあり。凝ってます。

パーティメンバー制を採用

物語が進むと、主人公と一緒に冒険してくれる仲間がしだいに増えてくる。左の画面写真を見るかぎりだと、主人公をふくめて最大4人までのパーティが組めるようだ。ところで、魔人は魔法のランプをこするとやっぱり現われてくれるのだろうか。もしそうなら、ランプから登場するときのセリフは「アイアイサー、ご主人サマ！」とか、「呼ばれて飛び出てジャジャジャジャーン」って言ってくれるとうれしいのだが（すみません、こんなネタばっかりで）。とにかく期待しましょう。

WELCOME TO OUR SHAINNING WORLD!!

ソニック通信

SONIC! SOFTWARE PLANNING

責任編集 (株)ソニック

ACT7

第1回 象の穴スペシャル

輝け！ 第一回象の穴大賞受賞者決定!!

じゃじゃじゃじゃーん！ 突然ですが、今月の特集は、高橋社長の〝第１回象の穴大賞をやろう！〟のお言葉で、今まで象の穴に参加してくれた人すべてを対象に〝象の穴大賞〟を決めることになってしまった。事前に予告しなかったことをお詫びしつつ、さっそく始めることにしよう。

とりあえず、今までの企画を見わたし、企画としてまとまっているものをピックアップした。その結果、次の８名の作品が第１次選考に残った。

- 山田悟志（神奈川県）→RPG
- TAKASI（大阪府）→RPG
- K.KUBOTA（神奈川県）→CD
- たこ（長崎県）→RPG
- 湯浅成敏（兵庫県）→SLG
- 佐々木大（青森県）→RPG
- 久保秀樹（神奈川県）→SLG
- 針象（兵庫県）→RAC

では高橋社長、どうぞ！

社長：まず、象の穴に参加しようというキミたちに一言。象の穴はプロのゲームデザイナーを目指す特訓をしようというのが目的で設立された、特別な機関なのです。だから、本当のエンターテナーを目指すのが第１の目標。ただ、自分がやりたいゲームを、企画と称して送ってくればいいというものではありません。ということは、優秀な企画なら、私からセガや他のメーカーさんにお願いして、実際にゲームとして発売できる可能性もあるわけです。もともと、ソニックという会社はそういう目的で設立されたのですから……。

では、本題に入ります。たくさんの応募企画の中から上記の８人の人が選考を通過したのですが、なかなか人を楽しませるというところまではいっていないというのが全体の印象です。企画というには余りにもジャストアイデア（思いつき）のものが多く、もう少し操作性に気を配ったり、画面イメージを盛り上げる工夫をこらしたりしてほしいと感じました。いいアイデアを１つ思いついても、それだけではゲームにはなりません。さらに突っこんでいろいろな要素を盛りこみ、アイデアも10や20ではなく、100や200は考えてほしいのです。すると、だんだん自分がこのゲームで何を表現したいのかが見えてくるはずです。それと、これは参加者全員にいえることですが、もっとコンピュータの勉強をしてほしいと思います。プログラムをどう組めばいいのかをプログラマーに説明できなかったら、ゲームにはならないのです。

今回の作品中で一番目をひいたのは兵庫県の針象くんの企画です。キミのような「とことん面白さを追求するぞ！」という気合いがゲーム作りには絶対必要なのです。企画書は、A4のレポート用紙13枚にわたる力作で、わかりやすくするために１つ１つに細かい絵が描いてあります。１つのアイデアにあらゆる角度から検討を加え、バリエーションも豊富に盛りこまれています。〝第１回象の穴大賞〟はキミに決定です。これからもゲーム界の発展を心に、がんばってください。

ゲーム内容ですが、「F-ZERO」をさらに立体的にしたようなレーシングゲームで、透明な筒状のコースを未来的なレーシングカーで走るというものですが、いくつものコースがあり、登場人物もよく描かれています。ただ、このシステムは、アーケードゲームならなんとか作れるかもしれませんが、現在の家庭用ゲーム機では実現不可能でしょう。ゲームのツメ、操作系に、ちょっとアマイ点があります。次回を期待しています。

これが、受賞者・針象くんの力の入った企画だ

というわけで、針象くんには「シャイニング・フォーカス」のカセットと10ポイントをプレゼント。残りの７名には特大ポスターとステッカーと５ポイントだ。さあ、キミもプロを目指すなら「象の穴」に参加しよう！

高橋社長から一言

毎月毎月、たくさんの御応募ありがとうございます。そこで今回は、スペシャル版でお届けすることにしました。このところ、応募者のレベルも上がって心強い限りです。ぜひ、我々が「あっ！」と驚く企画を見せてもらいたいと思います。次回に続く。

高橋宏之'S業界を画白くしたいよ〜ん!!

読者のみなさーん、久しぶり／前回は、渡米中のためお休みして「ごめんなさい」でした。しかし、そのおかげでいろいろなことを見てこれましたので、今回はそんなアメリカ事情について御紹介することにしましょう。

まず、とにかく驚いたのは、ジェネシスの健闘ぶりでした。クリスマス商戦の余勢をかって突入したＣＥＳでは、セガ関係者全員がソニックのキャラの入ったNo.１と大きく書かれたバッジを付けて、大手を振ってノシ歩いていました。また、それを目ざとく見つけた米人が「イェース、ソニック・ジェネシス・ナンバーワンネ」とか、わけのわからない日本語で誉め讃えていたのが印象的でした。しかし、あの絶対的神話を築いたＮＥＳに対抗するハードが出てこようとは……日本にいたのではわからなかった勢いを実感することができたのが収穫でした。とりあえず、アメリカでは確実にゲーム業界が面白くなっていたのです。この連載を始めた動機は「冷戦時代の米ソの関係が文明を飛躍的に進歩させたように任天堂とセガがゲームを飛躍的に進歩させてくれること」を望んでいるからなのですが、すでにアメリカではそうなっているのですから、これは「すごいことになってきた／」と思わずにはいられませんでした。

しかし、こうなってはグズグズしてはいられなくなりました。海外でジェネシスががんばっているのですから、国内を主戦場（大げさですが）にしているボクラとしても負けてはいられません。フンドシを絞め直してがんばるぞーっ／

「シャイニング・フォース」が完成して、ホッと一息……といいたいところだが……。

休む間もなく、もう次のゲームの開発に乗り出している社長。〝超人〟か!?

内藤寛のHere We Go!!

大受けの「いけいけ内藤くん・スペシャル。病気になっても、やる気マンマン!!

高校生のころ、早生まれの僕は、まわりの友達が次々と免許を取っていくのを見てうらやましく思い、一刻も早く車を合法的に運転したくって、教習所に通えるようになる17歳と11カ月、18歳になるジャスト１カ月前に入所した。１、２、３段階と順調に進み、いよいよ仮免の試験だと思いきや、実は仮免を取るには、18歳になってなきゃだめだということが判明。猛スピードで練習していた僕はまだ17歳。しかたなく何日間かボーっとすごし、誕生日に仮免許を取得、今月の23日で早や７年が過ぎ去ろうとしている。今日まで乗り継いできた車は９台。最初に乗ったのが日産ローレル。助手席のドアは開けるたびに〝ブッコン〟なんて音がするし、ギアチェンジのときに、シフトノブは抜けるし、とにかくボロかったが当時の僕は車に乗っているだけで楽しかった。２台目はマツダボンゴ。バイクでサーキットを走っていた僕はトランスポーターとしてこの１ＢＯＸのバンを買いました。３台めはフォード・ムスタング。今話題のアメ車です。なんたってむだのかたまり、5000ccもあるから燃費は３kmぐらいでガソリンを捨てながら走っていた。うわっもうスペースがない、伝説の富士山乗り捨て事件は次号／

田口総帥スペシャル修羅場でゴウゴウ！4

無事シャイニング・フォースが完成した。これはいい。喜ぶべきことである。雑誌にもどんどん記事が載る。世の中シャイニング・フォースで盛り上がる。それもいい。作り手として、こんなにうれしいことはない。こうなってくると、シャイニング・フォースのイベントをやりませんかという話になる。そのために休みがなくなろうが、僕は苦であるとは思っていない。ただ…場所が渋谷の道玄坂なのだ。勘のいい読者諸君ならここまで読んで気がつかれたかもしれない。そう…あいつだ。行方をくらましていたかと思えば、このごろは呼びもしないのにここに現れてみたり、あろうことか某所でひそかにＣＤ-ＲＯＭをいじくり回しているという情報もある。渋谷一門と称して、どこからわいて出たのか、円山、パル子、十九（とうきゅうと読むらしい)、そして公園と名乗るものまで現れている。道玄坂でのイベントを明日九時に控え、僕は不安で眠れなかった。もしイベント会場にあいつらが現れたら、目茶苦茶になるのは目に見えている。一度やつらにマイクを渡したら最後、カラオケで鍛えぬいたあの高橋社長といえど、奪い返すのは至難の業だろう。もう会場の変更はできないし…どう……すれば……zZZ…zZZ……。翌日僕はあることに気づき驚愕(きょうがく)した。げっ／もう昼すぎてる／遅刻だー／

今月の格言

ドロキー

急がば迴れ しかし 迴りこまれて しまった！

大作ソフトとの競合をさけるために、ソフトの発売を延期したが、なかよく開発が遅れ、結局ぶつかってしまうこと。

プロフェッサー田川の週末宇宙旅行

発信：天象庁防災部掃天課

（前号まで）日本の宇宙基地、天象庁防災部掃天課を訪問した筆者らは、小惑星や彗星が地球に衝突したときに予想される被害の話を聞き、いいかげんびびっていたところに、でかい声で構内アナウンスが入ったので、たいへんびっくりしたのだった。

壁、といっても宇宙基地の中は無重量状態で、便宜的にそう名前がついているだけなのだが、そこにずらりと一連の天体写真が貼ってあった。水星・月・カリスト・ミランダ……クレーターに表面を埋めつくされた、美しくも気残なその姿。月が、あれほどひどく宇宙からの爆撃を受けているといえのに、隣の地球には、どうして衝突の痕が見られないのだろう？

月の写真の前に浮くと、自動的に、録音の解説が話かけてきた。

「……それは絶え間ない風化作用のためです。風・波・化学反応・プレートテクトニクスなどの働きが、地球が受けた傷を消し去っているのです。次の写真をごらんください……有名なアリゾナのバリンジャークレーターです。地球ではこの他にも多数のクレーターが発見されています。メキシコ湾は恐竜を滅ぼした小惑星の落下した跡だという説があります……」

次の衝突が起こったとき、ぼくらもまた、絶望して空を見上げるのだろうか。無力で哀れな恐竜たちのように。

悪魔のハンマー 上
LUCIFER'S HAMMER
ラリイ・ニーヴン＆ジェリイ・パーネル
岡部宏之訳

悪魔のハンマー上下●ハヤカワ文庫／ラリーニーブン＆ジェリーパーネル著／岡部宏之訳

ソニ通 MANIA

おハガキ募集中

先月号は、名前を載せなくてごめん。また、おかげさまで今月は、たくさんのおハガキをいただき感謝!! 今月は千葉の3人のイラストを載せちゃいますが、このコーナーはイラストコーナーではないのでよろしく!! シャイニング・フォースをプレイした感想なんかをいただけるととってもウレシイなっ!! ところで、象の穴の参加は、ハガキじゃなく、封書でヨロシク。

「ぐっ♡」――玉木先生よりのコメントでした。このシリーズは、まだまだ続くのか!?
●千葉県／中村勇一郎／19歳

「私の描きたい世界を、よく分かってくれててうれしい。私もザッパが好き」――玉木
●千葉県／窓マックス／19歳

一部で好評につき、もう一度だけ載せました。いっぱい送ってきたけど、これだけね。
●千葉県／森 智子

火ダルマでしょう… by 玉五郎

エンディング

キミはもうシャイニング・フォースを予約したかな!? まだの人は、今すぐ予約しよう。クライマックスは、今がちょうど農閑期。田口総師をはじめ、みんな顔色もよくなり、余裕も出てきたようだ。だが、そんな中で、やけにカリカリしている人たちもいる。次のゲーム完成があと3カ月半とせまった内藤チームだ。ソニックからも企画者3名、シナリオ1名、マップ絵師2名が参加している。なにせ巨大ゲーム（16メガ）だけに、気を許すことはできない。ソニ通では、次号よりこのゲームの制作風景を紹介していく。田中総師チームがその後何してるのかも報告する。

※予約キャンペーンは2/29〆切だが、まだスペシャルな本は残っているそうだ。予約ハガキがほしい人は㈱ソニックまでハガキを出そう！ 3/10まで受けつけるぞ！ 〒160 東京都新宿区新宿1-24-12東信ビル1F

ウクレレ飯野のドレミファ・談(だん)

水島正人

本名：みずしま・まさと。ビクター音楽産業ニューメディア事業部制作部制作所属。CDグラフィックス「スーパーダンジョンマスター」のプロデュースを担当。カラオケも得意？。

♯CDGの巻♯

文/ダンジョネ飯野

こんちは。最近忙しくて徹夜することが多い飯野です。今回はビクター音楽産業にCDGについて聞きに行きました。

暮らしのアイデアみたいなもの

飯野■CDG（CDグラフィックス）っていうのは一言でいうと、従来の音楽用CDに画像が加わったと考えればいいんですよね？
水島■そうですね。通常の音楽用CDにはデータが70分とちょっと入るのですが、そのなかにはトラックの呼び出しなどを行っているエリア、すなわち空いているところがあるんですよ。そこに画像データを入れているんです。
飯野■暮らしのアイデアみたいな工夫ですね（笑）。
水島■とりあえず見ますか？
（と言ってCDGソフト「スーパーダンジョンマスター」を再生する水島さん）
飯野■ホー、結構迫力のある画面ですね。あっ動いた動いた。
水島■取り込み画像など、結構ぜいたくな画面がバシバシ入っています。
飯野■ヘタなゲームなんかより全然きれい絵だ（笑）。

CDG「スーパーダンジョンマスター」。

CDGといえばやはりカラオケ

飯野■あぁ、このソフト3,000円なの！　これは安いですね。普通の音楽CDと同じ値段で画像まで付いてくるんだから（感動！）。
水島■ええ、通常のCDプレイヤーで再生した場合、普通のゲームミュージックCDと同じで、音だけを楽しむことができます。
飯野■CDGに対応したCDプレイヤーって現在、どんなのがあるのですか？
水島■えーと、うちと同じ系列会社の日本ビクターがCDG対応のラジカセを発売しました。あとはセガさんのMEGA-CD、日本電気HEさんのPCエンジンCD-ROM²などです。
飯野■ということは、ゲーム機用のCD-ROMを持っている人はCDGも再生できるんだ。
水島■そうですね。
飯野■でもCDGのメインというと……。
水島■そう、やっぱりカラオケですね。飯野さん、カラオケは行かれます？
飯野■ええ、そうそう東京の広尾というところに、英語の曲ばっかりのいいカラオケ屋があるんですよ。そういえば、あっ！　あの店にあったのもCDGだった！　活躍してるわ（爆笑）。
水島■じゃあ来週あたり……(笑)

♫ カラオケ対決 ♫

話を聞いている間に盛り上がってしまい、いつの間にかカラオケが始まった。サザンの「いとしのエリー」なんかをデュエットしたりして。そういえばサザンもビクター音産なのだ。

実は2人ともマイクを持つと……
離さないんですね！

水島さん、今カラオケソフトないんですか？

じゃ何か1曲歌いましょうか？

好評連載

冒険者たちの肖像
EXICITING STORY

第3回　キャプテンの中のキャプテン　　司　史生

クックが探検していないところはココだ！ といえる人はいない

ジェームズ・クック
(1728—1778)

ときに大航海時代。伝説上に出てくる航海者のなかには〝キャプテン〟と呼ばれる人物が多い。キャプテン・キッドやキャプテン・ドレークなど、そういった〝キャプテン〟たちは海賊同然の者が大半を占めていた。何やらキャプテンとは無頼漢の別名のごとくすら思われるほどだ。

実際のところ、キャプテンとは船の指揮官や艦長を意味するにすぎない。それが日本語に直訳されなかったのは、偉大なる彼らをほかの船長たちと区別したかったからであろうが、見当違いのような気がしないでもない。だが、これから語るキャプテン・クックの場合ほど、〝キャプテン〟と呼ばれるのがふさわしく、そのためにその実像が誤解されている例はないのではなかろうか？

航海術と統率力で大航海に挑む

キャプテン・クックは、本名をジェームズ・クックという。れっきとした大英帝国海軍の士官であり、〝クック艦長〟と呼ぶのが正しい。つまり、彼は山師的な冒険者でもなければ、海賊でもなかった。彼の人となりは、ほかの〝キャプテン〟連中や冒険者たちとは大きく異なっていた。

ジェームズ・クックは1728年、農民の子として生まれた。18歳のとき、働いていた商店を抜け出して船に乗り組み、水夫として働いた。その後、英国海軍に志願したのであった。当時の海軍が身分の差の激しかったなかで、彼は平の水兵から艦長の地位にまで昇進したのであった。

彼が艦長にまで昇進できたのは、航海者として極めて卓越した技術と、優れた統率力をもっていたからだ。そんな彼だからこそ、海軍当局から世界地図の空白地域となっていた南太平洋の調査を命じられたのだ。彼が最初に探検したのは1768年。以後、不幸な死を迎えた1778年までの10年間に、彼は3回にわたり太平洋を航海している。そのいずれもが、3年間におよぶ大航海であった。

成功は部下からの尊敬と信頼から

彼の業績の偉大さは、彼が発見した土地を列挙するだけで理解されよう。オーストラリア、クック諸島、ニューカレドニア、ハワイ諸島……。要するに、大航海時代から残されていた最後の空白地帯を、ほとんど調べつくしてしまったのだ。おまけに彼は、史上初の南極圏航海にも成功している。

だが本当に驚くべきことは、3年にわたる航海を繰り返しながら、両手の指で数えられるほどの犠牲者しかなかったことだ。しかも壊血病による死者は1人もいない。これは彼自身の合理的な管理のみならず、絶大な尊敬と信頼を部下から得ていたからだろう。航海中に倒れた彼に栄養をつけさせるために、自分の飼犬をシチューにして差し出した部下がいたほどなのである。

クックは誰にも温かく接した

彼は航海のとき、科学者を同行させ、発見した島々を詳細に調査した。そのときの正確な測量によって、今まで不明確だった各諸島の位置を完全なものとし、彼は王立学会会員に選出された。

彼が探検した島々ではいろいろと珍しい風習に遭遇した。なかには、文字どおり人食い人種の祭りに招待されたこともあったが、彼はつとめて冷静に現地の習慣につきあっている。彼の記録からは、それ以前のスペイン人の行った略奪（りゃくだつ）や宗教的狂信も、また次の時代に見られたような人種的偏見と侵略主義も見られない。彼が異なる文明に対して温かい感情をもって接したのが、成功の大きな原因だったのであろう。

そんな彼でも悲劇的な最期（さいご）を逃れることはできなかった。1778年、発見したハワイ諸島に上陸した彼は、ささいな誤解から住民に襲われた。彼は数人のハワイ人を倒したが、自らもハワイ人の手にかかって死んだ。彼の最後の言葉は、住民に発砲する部下に叫んだ「やめろ！」の一言だったという。翌日、島の人々は後悔と悲嘆に泣き悲しみながら、クックの遺体を丁重（ていちょう）に送り返したのだった。

キャプテン・ジェームズ・クック。彼は大航海時代の「冒検者」と、今世紀の「探検家」をつなぐ、一つの大きなかけ橋となっている。

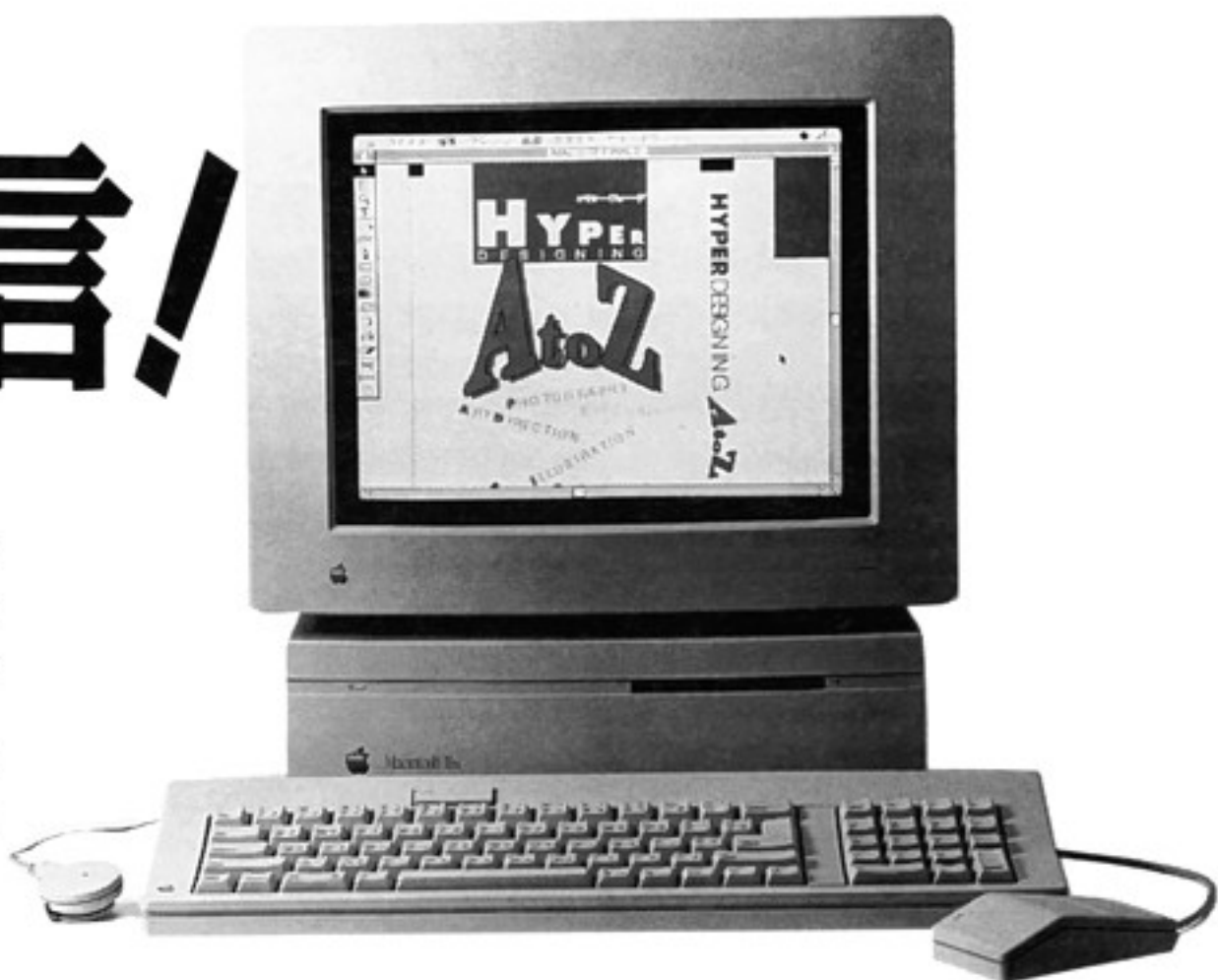
Hajime 1992

新連載

新機軸を求める君に!!

マルチメディア宣言!

文／阿木二百

ついに始まってしまった阿木二百の新シリーズ。このコーナーでは、いよいよ本格化してきたCD-ROMゲームの動向、マルチメディア関係のエンターテイメント、そして見え隠れする、いわゆるひとつのヴァーチャルリアリティ・テクノロジーについて、見てみようという魂胆(こんたん)なのだ。そこで今回は、ゲームを含むコンピュータソフトへの動画取り込みでは革命的な、Apple社の「QuickTime」を取り上げ、これからのエンターテイメントの姿を占ってみよ〜じゃないか。

第一回　マルチメディアの基盤

「QuickTime」とは何ぞや?

「QuickTime」ってのは、「素早い時間」じゃ〜なくって、時間の流れに関係するデータ（音楽やアニメやビデオ動画なんかのこと）をコンピュータできちんと扱えるようにするための技術だ。(難しい言葉を使うと、「ソフトウェア・アーキテクチャー」である。ソフトやゲームの名前ではなくって、もっともっとありがたいものなのだ)

「え〜?　だって、メガドライブもスーファミもアニメはバッチシ、音も出てるじゃないか。とくにMEGA-CDではビデオっぽいオープニングも見たことあるぜ。あれは何なんだ」というのは素人の浅はかさ。あれはなぁ、特定のマシンで特定のソフトを動かしてるから成り立ってるんであって、音なんかでもハードが優れているから、サウンドデータを与えるだけで勝手に鳴っていてくれる。本当の意味でそうしたデータを自由に操っているわけではないのだよ（ビデオ画像なんかも大変な思いをして作っている)。

「QuickTime」がゲームを変える

じゃ、「QuickTime」がシステムに組み込まれていると何ができるかっていうと、ビデオ画像がデータとして扱えたり、音と画像の同期を自動的にとってくれたり、マシンが違っても同じデータならば一定時間だけ再生できるというように調節してくれちゃったりする。

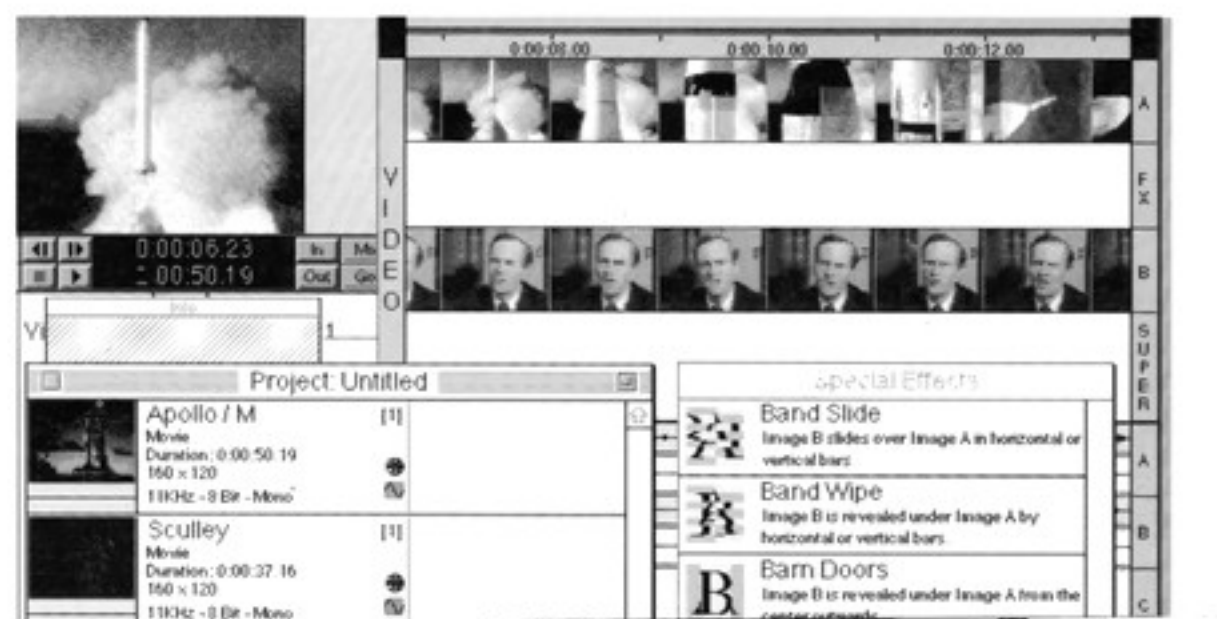
ふっふっふっ、何のことやら、とんとわかりませぬなあ、という人のために説明しよう。「ビデオ画像がデータとして扱える」っていうのは、ワープロなんかで文章の一部をコピーして別の場所に貼りつけたりできるだろう。それと同じ感覚で、画面上で動画を切ったり貼ったりすることが可能なのだ（ワープロの文書中にビデオ画像をぽっかりと挿入することすらできる)。だから、編集ら〜くらくで、凝った演出も簡単にできるってわけ。ちなみにビデオ画像データは、ビデオ信号をデジタル化するデジタイズボードがあれば、8ミリビデオで簡単に作成できる。また、音と絵を同期させると、各国語別になったゲームが作れそうだ。今後、マシンがいっぱい出てくると、同じデータを同じスピードで再生できるのはメリットだ。

てなわけで、「QuickTime」はゲームの作り手がノドから手が出るほどほしがるシロモノだ。これでゲームが作りやすくなれば、そのぶんシナリオや見せ方に凝ったゲームが最終的にできあがるのだ。

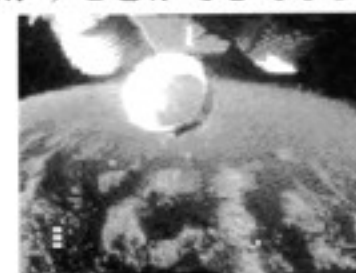
「QuickTime」とCD-ROM

で、肝心のCD-ROMとの関わりだが、答えはズバリ〝動画データが保持できる〟という点である。「QuickTime」は動画の圧縮もサポートしていて、(というのも、圧縮しなかったらデジタルビデオなんてとんでもないほどメモリを喰うのだ) だいたい5分の1から25分の1程度にしてくれるのだが、それでも160×120ドットのサイズに20秒ほど動画させると、1Mバイトも喰ってしまう。そこでCD-ROMだと600Mバイトとして3時間は保つ。絵が複雑だったり、音が入ればそれだけサイズがデカくなるが、1時間はなんとかなりそうだ。これまでCD-ROMといえば、中身を埋めることで精いっぱいだったが、これからはごく自然に、ハリウッド顔負けの映像でゲームに華をそえることができるってもんだ。

残念ながら「QuickTime」は出たばかり。そのためこうしたゲームにはまだお目にかかれないのだが、4月くらいには「L-Zone」というカッコイイ3Dロボットもののが発表されそうだ。また、Apple社は、ハンドヘルドの「QuickTime」プレイヤーを出すという噂もあるので期待したいね。次号はヴァーチャルリアリティ指向のアクションゲーム「SPECTRE」を取り上げるのでお楽しみに。

実写取り込みのデータをキリハリ!!

「QuickTime」を使うと人物の写真は細かいところまで表現されていて非常にリアルなのだ。

こんな普通のワープロに、ビデオ画像を貼り込んで動かすことができてしまうのだよ。

もしかしたら、君の手で簡単に、それも君の望んだゲームができるかも?　早くこのシステムを取り入れたゲームが出てほしいね。

これは多段式ロケットを切り離した瞬間の

キミはシムスを知っているか？

期待のセガ子会社

シムス社長直撃インタビュー

知られざる実力派集団シムスとは？
影の実力派の内部にいまこそ迫る

昨年、6月にセガの子会社として設立されたシムス。前身はサンリツ電気にあたるこの会社が、セガのメガドラソフト「アウトラン」や「忍者武雷伝説」といった傑作を手掛けていたことは、業界内でも意外と知られていない事実である。

しかしながら、セガの子会社として影に隠れがちだったシムスが、今年は自ら大作ソフトをリリースし、販売しようとしているらしい。そこで、今回は知られざる実力派メーカーシムスの内部に迫るべく、社長インタビューを敢行してみた。期待の新勢力の話にじっくりと耳を傾けてほしいと思う。

成功のために創られた会社それがシムス

――シムスという新会社を設立して半年以上経ちますが、まずはセガの子会社としてシムスを設立した経緯はどういったものだったんですか？

重田■もともとサンリツ電気はアーケードのメーカーだったんですけど、その当時からうちで作った作品をセガさんのほうで出していました。たとえば昔の話になりますが「アッポー」などは有名ですよね。まあ、他にもいろいろありますけど、セガさんとの結びつきというのはそういう意味で、かなり前から強いものがあったんです。あと、あまり表には出てなかったのですが、その当時すでにマスターシステムの開発を外注として行なっていたこともあります。

で、そのような経緯もあったなか、セガさんのほうとテクニカルな面、ビジネス的な面などが合わさったところで、私らとセガさんとの共同で出資した会社という位置づけでシムスは誕生したんです。

――なるほど。ところでこの新会社の立場といいますか、設立した理由なんですが、セガの下請け制作がメインなのか、それとも1つのソフトハウスとして作品を出すのがメインなのかということがありますが、そのへんは？

重田■2通りあります、1つはやはりセガがマスターシステムをヨーロッパのほうで展開してて、成功していますよね。だからシムスとしてもマスターシステムについては、形は外注とはいっても、ビジネスとして十分成り立ちますから、1つの事業分野として考えています。ですから、今後もマスターシステムなどの外注開発はやはり1つの柱となるでしょうね。

それともう1つ、基本的にはメガドライブやMEGA-CDのソフトに関しては、今後シムスのオリジナルのブランドで出していく、ということもあるということです。

シムス株式会社代表取締役社長
重田 守氏

シムスを設立する以前はアイレム、ジャレコなどにも在籍していたことがある重田氏。つねに〝基本〟というものを重視する氏は今年に賭けるシムスの「高い技術力」に期待してほしいと語ってくれた。はたして大作ソフトの全貌は？

アウトランは我々が作った！

――お話にもありましたが、シムスでは自社で開発したにもかかわらず、セガブランドで出されているメガドラソフトやマスターシステムソフトがけっこうあるそうですが、そのへんのお話を具体的にお聞かせいただけますか。

東京高田馬場駅から徒歩5分ほどのところにあるシムス本社。社員数は約50名だが、スタッフ的にはほとんどサンリツ電気から移行した形になっている。

重田■セガさんとうちの立場は、一応うちが子会社ということですからね。そういうものは当然あります。具体的にいうとマスターシステムについては、今年1/2ぐらいを私どもでやってます。移植ものに関してはセガさん経由でくるものが多いですね。タイトルでいうならば、最近は「バトルコマンド」「アウトラン」「エイリアンストーム」の移植とか、「シャドーダンサー」「G-L.O.C」など、そういう移植ものというのはほとんど私どもになりますね。ご承知のように、最近の移植ものはどんどん難しくなってきてますので、やはり大変な作業になります。

――メガドラ版の「アウトラン」なども手掛けられたそうですが、セガさんから技術的なサポートとかはあったんですか？

重田■ああいう大型の移植というのは非常に難しいものなのですが、出す以上は移植度にたいへんな期待がかかりますよね。ですからできるだけ忠実に移植したいっていうのはありました。ただセガさんのほうの原作スタッフはバラバラになっていますから技術的なものというと、まずはそのゲームそのものしか出てきませんでしたよ。まあ、サポート的なものというとサウンド系ぐらいですかね。あとは基本的にこちらのテクニックでやらなければなりませんでした。

実力派集団が今年ついに始動する

――「アウトラン」はどのくらいの開発期間がかかりましたか？

重田■1年、いや10カ月ぐらいでしたかね。

――シムスは、事業的にはコンシューマー（家庭用）中心ということになるんでしょうかね？

重田■アーケードもやりたいんですけどね。でもご承知のように、最近のアーケードゲームは昔と違うと思うんですよ。たとえば、セガのハードを使うにしてもいまは32ビットの時代ですからね。もう68000の時代じゃないですから、技術的にも難しい問題がありますよね。実際今年のアーケードは全部32ビットになるんじゃないかと思うんですよ。そうなると完全に体制を固めてからじゃないと難しいですよ。それに、いまアーケードというのは昔と違って企画できる人間、たとえば調整とか、そういうことが本当にできる人が少ないですよね。プログラム的にもかなりのチェックなんかが必要ですしね。

もちろん、人とソフトなんかがそろえばやってみたいですけど、いまのところコンシューマーでいく、それ以外のビジネスは考えていません。

――開発スタッフの構成などは、どんな感じですか？

重田■いまはマスターシステムのラインが5、6本ぐらい。メガドライブが3、4ラインぐらい、MEGA-CDが1本といったところです。

――今年はメガドライブで3本ぐらいMEGA-CDで2本ぐらい出すと聞いているんですが。具体的なタイトルやら内容など聞かせてください。

重田■具体的なことに関しては、3月下旬ぐらいに発表会をやろうと思ってますので、制作スタッフの紹介から、内容まですべてそのときに発表できると思います。

でもちょっと触れてみますと、まずMEGA-CDでクイズものがあります。これはカプコンさんのやつですけど、8月に。で、「アウトラン」のスタッフを使ったドライブもののほうは9月。それとアクションがメガドライブで、あとスポーツ関係のゲームというところですね。オリジナルですけど。で、年末には超大作ＲＰＧをMEGA-CDで予定しています。こちらのほうも自信作ですので期待してください。

「将来はカーレースものやアクションゲームなどを会社の顔にできれば」と語る重田氏。

――今後の話になりますが、だいたい移植ものをやっていこうという方向とオリジナルの路線とがあると思うんですが……。また、メディア的にもカートリッジもありますし、ゲームギアやMEGA-CDなどありますよね。メインとしてはどうですか？

重田■MEGA-CDは、とにかくいまのところは国内のみ。カートリッジなら海外、国内と考えてますから。だから、たとえばレースものということになれば国内、アメリカ、ヨーロッパでウケるのでカートリッジになりますね。ほかも基本的にそんな感じで決まっていくんじゃないですかね。

これがシムスの実力だ！ セガブランドでリリースされた名作を見よ！

長く待ったファンも納得のデキだった「アウトラン」。

「忍者武雷伝説」では独創性の一端を見せてくれた。

シムスはサンリツ電気時代からセガとの関係が強かったこともあって、過去に数多くのソフトをセガブランドとして制作している。最近で主なところをあげていくと（※MS：マスターシステム略）

「ダイナマイトデューク（MS、MD）」
「ゲイングランド（MS、MD）」
「レッスルウォー（MD）」
「サイキックワールド（MS、GG）」
「アウトラン（MD、GG）」
「パット&パター（GG）」
「忍者武雷伝説（MD）」
「修羅の門（MD）※7月発売予定」

などのタイトルがある。

これらの移植度や完成度の高さからみてもシムスの実力のほどがわかろうというものだ。

また左にあげた去年の作品の中では、メガドラの「アウトラン」の移植度と「忍者武雷伝説」のデキが好評だったので、この夏登場予定の「修羅の門」を含め、今後も移植、オリジナルを含めたセガ作品への後方支援が期待できそうだ。

さらにシムスでは、このほかマスターシステム用ソフトについても、現在セガに代わって多く手掛けている実績もある。

この夏の「修羅の門」は新ジャンルのゲームといえる。

海外でもセガが好調なさまは、よく伝えられていうところだが、シムスはまさに国内、海外のセガのソフトを支える重要な役割を演じている実力派メーカーだといえる。

いよいよ今年シムスが動きだす

「テクモワールドカップ'92」は忠実な移植で好評だ。

ゲームギア第一作の「ヘビーウェイトチャンプ」。

新会社設立後、自社ブランドで出したソフトは「ヘビーウエイトチャンプ（GG）」と「テクモワールドカップ'92（MD）」の2本しかないシムスだが、じつは今月下旬に大々的な発表会が行われ、そこで今年のメガドラ、およびMEGA-CD用のタイトルが打ち出されるという。とくに9月のドライブゲームはメガドラの「アウトラン」スタッフを起用した「F-ZERO」タイプの近未来レースだというし、年末の超大作RPGも自信のほどをうかがわせている。今後の情報は要チェックだ。

基本をおさえてこそ新しいものは生まれる

――MEGA-CDに対しての意見とか感想はどうですか？

重田■最近の「忍者武雷伝説」も私どもで作ったんですけど、MEGA-CDがもっと早くから開発できてたら、もっと違ったものができたと思いますね。それと夏に予定している「修羅の門」。あれは本当はCD向きのゲームじゃないかと思います。

MEGA-CDの価格的な問題は、いまの段階ではかなり無理したものだと思いますから文句はないですね。でも、技術的な問題からいうと、CDの機能をいかして本当にじっくり開発すればよいものができると思うんですけどね……。それと最新のアーケードの移植などとなると、結局は特殊な技術とか必要になってしまいますから、今後やっていくとしたら、どうしてもシミュレーションなどになってしまうと思うんです。あと、別についてる拡大機能、回転機能も使いこなさなきゃならないでしょう。

――ところで、セガ・ファルコム、ソニックといった他のセガの子会社に対しての意識はどうですか。またシムスのカラーは、どのようにしようとお考えですか？

重田■ファルコムさんのほうは、すでにパソコンで実績がありますから、いろいろと自社の過去のタイトルをMEGA-CDで展開していく目的で作られたものだと思うんですよ。ですから非常に目的とか位置づけ、カラーがハッキリしたものだと思うんです。

ソニックのほうはディレクターとして、すばらしい人がいますのでね。業界人としての才能を発揮してセガのキャラクターの部分など、ゲーム以外のところでも活躍されるんじゃないかと思います。

それにたいして私どものほうは、最初からプログラムの制作ということが目の前にある状態なので、ライバル意識とかそういったものはほとんどないです（笑）。まあ、目的が違うといえば、それまでなんですけどね。

――シムスとしてのカラーといいますか、開発の得意なジャンルとかが当然あると思いますが、そういった点に関してはどうですか？

重田■まあ、いままで移植ものが多かったですから、当然アクションゲームとかいった系統が強いといえば強いのかな？　あとそれから、「アウトラン」のようにレースものの移植も多かったですから。なにが得意かといわれれば、ここらへんのものになるでしょうね。最近ではヒューマンさんがスポーツゲームの得意なメーカーというイメージをうまく形成してる例がありますから、うちとしてもレースものとか、アクションものでそういったいいイメージを作りたいですね。実際のところ、移植で培われた技術はかなりのものだと思いますからね。

――シムスのゲーム作りにおけるポリシーはなんですか？

重田■さきほども述べましたように、うちはまだマスターシステムの開発をやっているんですけど、他社の方にマスターシステムなんてまだやってるのかって何十人といわれるんですよ。だけど、それは違う、本当は基本が大事だと思うんです。だいたい8ビットのハードを扱えないで、16ビット機なんて扱えないと思うんですよね。たとえば、ファミコンができないのになぜスーパーファミコンができるのか。そういうことだと思います。やはり、基本を押さえていてこそ難しい移植などが可能になるのだと思います。だからうちではいつも新しい人は、基本から育てていこうとしているんです。

ポリシーはなんだと聞かれればやはり基本を大切にするということになると思いますね。

――今年の抱負などは？

重田■とにかく、セガグループの会社ですから、まずはセガのハードを中心にしたソフト開発に力を入れることですね。最近のセガさんは、ものすごい数のソフトを作って出していますよね。そうすると、プロモーションということが大事になってくると思うんですよ。ですからまずはそうしたサポートをしていきたいですね。

また将来的には自社のオリジナルソフトをどんどん出していきたいです。海外向けの作品も作っていきたいですね。そのうちCDなんかも海外へ出ていくと思いますから。現在のスタッフは50名ぐらいですが、将来的に100人ぐらいにしたいです。あと、移植によって培われた技術が多いので、今後はいろいろなジャンルに挑戦したいですね。またレースやスポーツものも力を入れたいです。

――最後に読者に何かメッセージをいただけますか？

重田■とにかく私たちシムスの技術力に期待してもらいたいですね。今後もいいものを出していきたいので、よろしくお願いします。

「修羅の門」やマスターシステム用ゲームなどの開発画面が見られたシムスの開発室風景。

シムス社長インタビュー後記

今月発売されるゲームギアの「エイリアンシンドローム」。

ワンダーメガ同梱のクイズとは違った作品も出るぞ。

去年の同時期にセガの子会社として設立されたソニックやセガ・ファルコムに比べて、いまひとつ目立っていなかったシムスだが、今回のインタビューをとおしてその実力のほどや期待度を実感することができたように思う。とくにあの「アウトラン」の移植で鍛えたレースゲーム作りの技術や、「忍者武雷伝説」でみせた効果音技術などを今後自社のオリジナル作品で展開していったときのシムスの姿を想像すると、期待せずにはいられないといえよう。

とりあえずいま作っているものはセガの「修羅の門」くらいしか、目に見えてないが、今月下旬に予定されている新作発表会で新タイトルが出てきたときこそ、ソニックやセガ・ファルコムといったライバルと対等の土俵に立てるのではないだろうか。

とにかくも今年発売される予定のシムスのレースゲームや、MEGA-CDのクイズと大作RPGに期待しよう。

おめでとう

セガ・ウィンターキャンペーン当選者誌上発表！ &キャンペーンアイデア募集

去年の11月20日から今年の1月31日までセガのMEGA-CD、メガドライブ、ゲームギアを対象に大々的に行われていたウィンターキャンペーンのことは、みんなも知ってたはず。……なに？　知らない！　それはもったいない!!　応募してた人には、なんと抽選で毎週100名（8週計800名）に1万円が当たり、しかも選にもれた人にも抽選で各1,000名にSEGA賞（特製腕時計）かソニック賞（特製ゲームラック）が当たったというのに！　……えっ、よく考えたら応募してたみたいだって……。よっしゃあ、それならまかせなさい。当選した人の一部をいまから発表するから目を皿のようにして探したまえ。どっちも特注品の高価な商品だから、当たったキミは超ラッキーだぞ。ちなみに賞品のほうは3月中には全部発送するとのことだから、当たった人は首を長くして待ってるんだぜ。

SEGA賞

1万円はハズレたけど、それ以上の価値がありそうな高級感あふれるセガのロゴ入り特製時計が当たったのはこの人だ！　みんなに見せびらかせようぜ！（敬称略）

東京都・阿部雅幸
岩手県・阿部修
埼玉県・旭利明
愛知県・伊東究
長野県・伊藤清一
大阪府・井上美紀
兵庫県・一瀬幹雄
愛媛県・宇都宮真
埼玉県・永田耕一
茨城県・塩谷薫臣
神奈川県・押田実
長崎県・岡村英幸
兵庫県・沖田昌紀
福岡県・加来徹也
山梨県・河村正樹
大阪府・河野貴博
埼玉県・我妻毅彦
岡山県・灰本哲也
神奈川県・関口崇
千葉県・丸山重敏
茨城県・岩田祐進
岡山県・吉田暁晃
宮城県・久保田大
東京都・宮田定博
福岡県・宮本大
愛知県・橋本高志
千葉県・近藤修一
兵庫県・金野尾仁
京都府・桑原剛
大阪府・犬飼誠
長野県・古屋恵也
東京都・古瀬昭治
東京都・五十嵐麻
秋田県・後藤拓也
兵庫県・江川星
千葉県・高柿勝博
愛知県・高橋武士
福島県・高谷直人
愛媛県・黒田伸二
神奈川県・今井固
北海道・佐々木千
大阪府・佐藤ふみ
奈良県・佐藤真紀
広島県・佐藤文昭
神奈川県・細川民雄
宮崎県・坂本義紀
東京都・三井千春
岐阜県・山口直人
香川県・山口和智
大阪府・山上慎也
東京都・山田篤臣
埼玉県・山内勝
新潟県・山本利春
宮城県・志村隆行
大阪府・寺尾博明
佐賀県・篠原準
埼玉県・手島一成
岐阜県・春日井収
新潟県・小黒直人
北海道・小西秀
大阪府・小川覚
千葉県・小堀早世
秋田県・小野寺基
岡山県・小林計太
兵庫県・庄野友和
埼玉県・松浦源太
広島県・松浦真弘
神奈川県・松本英明
埼玉県・松本竜也
栃木県・上野伸二
愛知県・新田誠
栃木県・森孝之
愛知県・森山慎一
福岡県・真田正明
徳島県・諏訪カオ
茨城県・菅谷正義
福岡県・清水登
広島県・西岡徹
愛知県・西原俊樹
京都府・西田光宏
東京都・斎藤誠
京都府・石井朝也
東京都・千見寺早
大分県・川原健
広島県・川原浩文
長崎県・川畑圭司
大阪府・浅野竜
埼玉県・早船明
宮城県・相澤清勝
広島県・村岡隆之
京都府・村松阿里
静岡県・太田伸広
長野県・黛将基
宮城県・大場高弘
宮城県・大竹正
群馬県・大塚訓弘
徳島県・大林克利
栃木県・谷野元則
北海道・丹治真
沖縄県・知念幸博
他900名

ソニック賞

メガドラやゲームがスッキリ収納でき、しかもしっかりした作りでカッコイイ、そんなセガ特製ゲームラックの当選者はこの人だ！（敬称略）

岩手県・阿部晃彦
岐阜県・安藤隆二
愛知県・伊藤正樹
兵庫県・井上健二
神奈川県・浦島裕
東京都・遠藤正隆
神奈川県・横山正幸
東京都・沖崎角栄
滋賀県・下村大介

福井県・加藤文男
岡山県・河村直哉
静岡県・蝦名彰
三重県・鬼塚隆二
青森県・菊地義和
鳥取県・吉田晴彦
山口県・宮本寿太郎
長野県・牛山英俊
神奈川県・金子渡

大阪府・熊田洋司
埼玉県・原田正裕
北海道・江本雅司
埼玉県・高橋勝
福島県・高木正明
秋田県・黒澤邦明
東京都・佐々木大賀
北海道・佐藤忍
神奈川県・砂金力
宮城県・坂本浩平
石川県・堺真吾
岩手県・桜田明
大阪府・山下昇
東京都・山崎勇二
東京都・山田恒博
埼玉県・山内洋行
埼玉県・市川和広
大阪府・篠池誠
大阪府・射場和也
愛知県・若宮仁
福岡県・秋山豊喜

愛知県・出口勇
愛知県・小笠原学
大阪府・小田幸子
奈良県・小牧正裕
東京都・小林喜一
千葉県・小林大介
千葉県・松丸匠
東京都・松元富美男
兵庫県・上月一美
愛知県・織田博之
東京都・森隆之
東京都・森田大介
愛知県・深谷明彦
愛知県・神之門修一
兵庫県・水田薫
宮城県・菅原和富
静岡県・清水祐介
青森県・西沢力
東京都・斎藤学
東京都・石川達也
高知県・石川智己

鹿児島・赤星陽一
岐阜県・川口拓也
東京都・前沢讃
愛知県・増山雅一
広島県・村上真一
奈良県・多田純太
熊本県・大塚弘子
群馬県・大野誠
東京都・竹村健太郎
愛知県・中垣彰
東京都・中山一洋
滋賀県・中村政之
福島県・長谷川大
埼玉県・辻明彦
愛知県・田口健康
北海道・田中尚幸
大阪府・渡部泰崇
秋田県・鳴津美佳子
大阪府・藤原信幸
岡山県・藤田健二
愛知県・堂本亜樹

石川県・鍋沢一陽
山口県・梅本勢二
埼玉県・吉田学
香川県・八木俊也
東京都・比留間誠
岐阜県・不破文博
愛知県・福島功
東京都・平岡威一朗
石川県・米田倫人
兵庫県・宝代地豊一
岡山県・牧野学
鹿児島県・堀之内達也
千葉県・名取克峰
神奈川県・野澤龍起
奈良県・友田祐樹
兵庫県・来田真央
静岡県・鈴木英則
北海道・鈴木麻由
大阪府・和田博一
他900名

キャンペーンのアイデア大募集!!

応募してなかったきみにもチャンス！

以上ウィンターキャンペーンの当選者発表をさせてもらったけど、これじゃ応募してない人には関係なくてつまらないよね。というわけで、ＢＥメガ編集部ではセガさんと独自に交渉し、今回の賞品であるセガ特製腕時計と特製ゲームラックを各５つずつ確保することに成功したのだ。

この戦利品がほしい人は、セガの今後のキャンペーンへのアイデアを提案（たとえばこういう賞品をつけたキャンペーンをすればヒットするとか、こんなキャンペーンをしてほしいとか）して、ハガキに希望商品どちらか１つを書いて送ってくれ。抽選で各５名に賞品をプレゼントしちゃうぞ。

もっちろん、送られてきたみんなのアイデアは、ＢＥメガが責任をもってセガさんに渡すからな。うまくいけば、キミのやってほしいことをセガさんがキャンペーンでやってくれるかもしれないのだ。というわけで宛先は、〒107 東京都港区高輪2-19-13 ＮＳ高輪ビル ソフトバンク『BEEP！ メガドライブ』編集部「セガ・キャンペーンアイデア」係まで、締切は３月31日消印有効、当選発表は６月号びーぷるランドでするぞ。みんなドンドン応募してくれよ。

アンケートハガキの書き方1-2-3

ハガキの表にある「編集部へひとこと」の欄には、メガドライブに移植を希望するゲーム名を書き、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどをお書きください。

マークシートの欄は、下にある質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください（ただし、質問事項のなかで※印のついている番号のものは、左のように上から順に塗りつぶしていってください）。

ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

●マークシートの記入例

よい例

悪い例

※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。

（例1）

年齢12才の場合

（例2）

これから買いたいと思っているゲームはなんですか？（031の時）

1 性別

① 男性
② 女性

※2 年齢

3 学校・職業

①小学生 ②中学生 ③高校生 ④大学・大学院生 ⑤短大・専門学校生 ⑥予備校生 ⑦事務職 ⑧営業・販売職 ⑨専門・技術職 ⑩管理職 ⑪技能・労務職 ⑫自営業 ⑬公務員 ⑭自由業 ⑮アルバイト ⑯主婦 ⑰無職 ⑱その他

※4 MDソフトの所有本数は

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（いくつでも）

①ファミコン通信 ②ファミリーコンピュータマガジン ③月刊PCエンジン ④マル勝PCエンジン ⑤Theスーパーファミコン ⑥メガドライブFAN ⑦ログイン ⑧コンプティーク ⑨HIPPON SUPER ⑩マル勝スーパーファミコン ⑪その他

6 本誌で面白かった記事を5つ下からあげてください。

7 本誌で面白くなかった記事を5つまであげてください。

①ニュース＆インフォメーション
②BEメガデータランド
③BEメガドッグレース
④BEメガ読者レース
⑤緊急スクープサンダーフォースIV
⑥新作スクランブル
⑦ぴーぷるランド
⑧セガ・ファルコム通信
⑨本音で迫るTVゲーム業界
⑩ターボアウトラン
⑪アリシア　ドラグーン
⑫シャドー・オブ・ザ・ビースト
⑬スライムワールド
⑭大航海時代
⑮ピットファイター
⑯A列車で行こうMD
⑰BINARY ANALYSIS／渋谷洋一
⑱BEEP! GAMEGEAR
⑲ソニック通信
⑳ウクレレ飯野のドレミファ・談
㉑冒険者たちの肖像
㉒マルチメディア宣言
㉓熱血宣言キミはシムスを知っているか
㉔アルスラーン戦記
㉕MEGA-CD一体型WONDER MEGA発売
㉖LUNAR
㉗コズミック・ファンタジーStorys
㉘魔法の少女シルキーリップ
㉙アイル・ロード
㉚ダークウィザード
㉛電忍アレスタ
㉜セガSHT敵キャラ募集
㉝TERA COMMUNICATIONS
㉞HYPERセガ
㉟BEメガ裏技リーグ
㊱付録シャイニング・フォース

8 ここ3カ月でメガドラソフトは何本買いましたか（CDソフトは除く）

①1本
②2本
③3本
④4本
⑤5本
⑥6本
⑦7本
⑧8本
⑨9本以上
⑩1本も買っていない

9 あなたがもっているマシンを教えてください（いくつでも）

①メガドライブ
②ファミコン
③PCエンジン
④PCエンジンCD-ROM²
⑤スーパーファミコン
⑥NEOGEO
⑦ゲームボーイ
⑧ゲームギア
⑨PCエンジンGT
⑩PC9801シリーズ
⑪X68000シリーズ
⑫FMタウンズ
⑬TERA DRIVE
⑭その他

※10 これから一番買いたいと思っているゲームは何ですか（下から1つだけを選んで、3ケタのナンバーを使って答えてください。）

001 トージャム＆アール
002 鋼鉄帝国
003 コズミックファンタジーStories
004 シャイニング・フォース
005 A列車で行こうMD
006 サンダープロレスリング列伝
007 ピットファイター
008 ターボアウトラン
009 アイル・ロード
010 ストームロード
011 シャドー・オブ・ザ・ビースト／魔性の掟
012 スライムワールド
013 グウンドスラム
014 魔法の少女シルキーリップ
015 デスブリンガー秘められた紋章
016 まじかる☆タルるートくん
017 バッドオーメン
018 デトネイター・オーガン
019 アリシアドラグーン
020 大航海時代
021 シーザーの野望II
022 ライズ　オブ　ザ　ドラゴン
023 中嶋悟F1 HERO MD
024 Ayrton Sena'sスーパーモナコGPII
025 クイズスクランブルスペシャル
026 キングサーモン
027 スピードボール2
028 ツインクルテール
029 ひょっこりひょうたん島
030 魔天の創滅
031 電忍アレスタ
032 笑ゥせぇるすまん
033 炎の闘球児ドッジ弾平
034 ダークウィザード〜蘇りし闇の魔導士
035 BURAI 八玉の勇士
036 バトルスマッシュ（仮）
037 天空烈伝武蔵（仮）
038 GODS
039 熱血高校ドッヂボール部サッカー編
040 修羅の門
041 ペーパーボーイ
042 グレイランサー
043 ランパート
044 アルスラーン戦記
045 ココロン
046 ノスタルジアII（仮）
047 封神演義
048 アフターバーナーII
049 プロ野球92（仮）
050 聖魔伝説「3×3EYES」
051 シムアース
052 ウイングコマンダー（仮）
053 テラフォーミング
054 スティールタロンズ
055 ロードライアット
056 スウィッチ
057 アスリート
058 サイドポケット
059 LUNAR（ルナ）
060 闘技王　キング・コロッサス
061 スプラッターハウスPART2
062 忍者外伝
063 ゆみみみっくす
064 ザ・スーパー忍2
065 サンダーフォースIV
066 プリンス・オブ・ペルシャ
067 チェルノブ
068 レミングス
069 スラップファイトMD
070 パワードリフト
071 F-1コンストラクターズ（仮）
072 ニンジャウォリアーズ
073 新・覇邪の封印
074 シュヴァルツシルト
075 カメレオンキッド
076 ワンダードッグ

SPECIAL TALK! ISSUE

セガ・ファルコム×ソニック×シムス

セガのNEW POWER時代がやってきた
メガドラ戦線異常あり!?

セガの強力な助っ人として期待されているセガの関連3社、セガ・ファルコム、ソニック、シムスによる白熱の誌上トークライブ。新作のリリースを目前にしたソニック、シムスは、これからの展開を、また、セガ・ファルコムは、待望の新作をと、これからセガを支える熱血メンバーの熱い声に耳を傾けよう！　次世代のセガ・パワー爆発だ！

ファルコムのカラーで暴れる

——◉まずは、自社のＰＲをお願いします。セガ・ファルコムさんからどうぞ。

矢野◉セガ・ファルコムから発売予定ソフトのタイトル発表をしていないので、読者のみなさんはやきもきしていると思いますが。

実はセガ・ファルコムでは、セガの助っ人という考えはしていないんです。われわれは、セガとファルコムの合弁会社ですから、セガの関連会社であると同時に、日本ファルコムの関連会社でもあるわけです。

もともとこの会社は、セガの内部ではできないような、MEGA-CDソフトを作りたいと考え設立しました。つまり、日本ファルコムのノウハウを、どれだけ導入できるかがポイントになっています。

ですから、セガのカラーを出すというより、セガをベースにしてどれだけファルコムのカラーで暴れられるか、というふうに考えています。

——◉第1弾のタイトル発表は、まだ先になりそうですか？

矢野◉ええ。でも近々あっと驚くようなタイトルを発表できると思いますので、ぜひ期待していてください。

——◉シムスさんは、これまでの実績もありますね。

重田◉これまでセガ・ブランドで発売した「アウトラン」「忍者武雷伝説」なども制作しました。現在開発スタッフは外部を含め64名です。

これまでは、8ビットから16ビットまでいろいろなソフトを手がけてきたわけですが、メガドライブは「テクモ・ワールド・カップ・サッカー」から自社ブランドでリリースしています。

MEGA-CDの第1弾として、カプコンのライセンスで、大ヒットしたアーケードのクイズものを予定しています。また、9月には「アウトラン」のスタッフが作った、新しい構想でドライブゲームを出す予定なんです。

さらに、12月にはCDで「ヴァイ（仮）」というRPGも予定しているんですよ。

——◉ソニックさんはどうですか？

高橋◉「シャイニング・フォース」の手ごたえは、最近東京や大阪でやっているイベントを通じて感じていますね。なかなか盛り上がっているようですよ。特に大阪の反響はすごかったですね。

——◉ソニックさんは、「シャイニング・フォース」のプロモーション展開を積極的にやってましたね。

高橋◉独自のプロモーション展開にいろいろとチャレンジしてみました。よくメガドライブは、閉鎖的なハードだという声を聞きますが、こうした展開をとおして、よりいっそうメジャーなマシンにしていきたいですね。

シムス代表取締役社長の重田守さん。実績のあるソフト作りで新展開を。

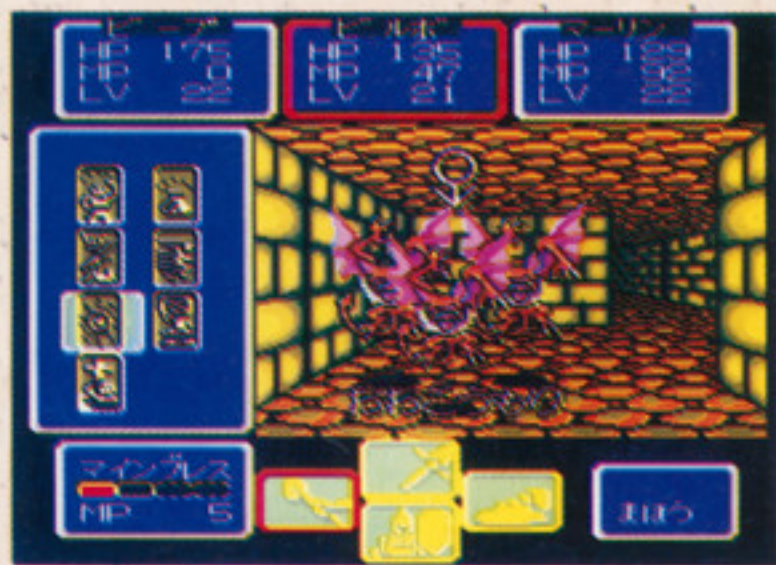
ソフトでハードを盛り上げる

——◉メガドライブには、いま強力なソフトのパワーが必要ですね。

高橋◉ソフトでハードを引っぱっていくためには、何もソニックだけというのではなくて、いままでとは違った展開、たとえばソニックが企画を出して、技術力に定評のあるシムスさんがプログラミングしたり、セガ・ファルコムさんが、企画に参加したりというようなことも可能にしていかなくてはいけない、と思うんですよ。

重田◉そうですね。各社で補い合って、1本のソフトを作っていくというのは、いい考えだ

セガ・ファルコム取締役・マーケティング本部長の矢野一隆さん。

われわれのソフトのパワーで少しでもメジャーなものにしたい。

メガドラRPGで目下人気No.1「シャイニング&ザ・ダクネス」。

と思います。それぞれに強いところ、弱いところがあるわけですし、3社で協力し合って作るというクロスオーバー的な展開は、これまでにはなかったことだし、とてもおもしろいですね。

こうしたことは、同じセガの傘下にある、われわれでないとできないと思いますね。われわれだからこそ、可能なことだと思いますよ。

折茂◉3社それぞれがちゃんとソフトをリリースしていくけど、一方で協力し合ってソフトも作る。メガドライブを盛り上げるためには、セガの関連会社は、いったい何をやらかすかわからない(笑)。このノリとパワーだと思いますね。

セガ関連3社プロフィール

●シムス

わたしたちは昨年、株式会社セガ・エンタープライゼスの資本協力を得て、システム会社として新しいスタートを切りました。ビデオゲームソフト開発のスペシャリスト集団としてセガとの技術協力、交換を進めながら意欲的なゲームソフト開発を推進してまいります。

●セガ・ファルコム

当社では社名でおわかりのとおり日本ファルコムとセガのジョイントソフトハウスです。ここではセガ・マーケットのうえで日本ファルコムのゲーム開発フィロソフィに沿ったMEGA-CDタイトルを手がけていきます。気をもたせていますがバージンゲームに乞うご期待。

●ソニック

当社は現在、クライマックスとの共同製作というスタイルをとっておりますが、今後それ以外のソフトハウスとも積極的に開発を進め、特に懸案とされるCD-ROMやゲームギア等ハードにもソフトを供給できる体制を整え、さらにセガ全体が盛り上ることを願っています。

※50音順。

メガドラには、まだまだサクセスストーリーの可能性がある。

──◉パワーといえば、CESでのセガ・パワーはすごかったようですね。

矢野◉1月にCESに、ここにいるみなさんといっしょに行ったのですが、そのときセガのブースの盛り上げを実感したわけです。

アメリカでは、スーパーNESよりジェネシスのほうが好調だということを、実際肌で感じましたね。

いいソフトを作れば、まだまだメガドライブにはサクセスストーリーの可能性があるな、と思いましたね。

自由度の高いセガの環境

重田◉去年の夏のCESに初めて「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」が出展されて、評判になって、それからSOA(セガ・オブ・アメリカ)は十分なプロモーションを行い、アメリカで大ヒットしたわけですが、この例を見ても、サクセスの可能性はまだまだあると思いますね。ソフトの発売自体とてもタイムリーでしたしね。

では、国内はどうかというと、MEGA-CDの例でいうと、ハードメーカーとしての事情はあるにせよ、正直言ってなんでもう少し待たなかったんだ、と思ったわけです。今年の春ぐらいに、ソフトのラインナップをそろえて出してもよかったのでは、と考えるんですけどね。

ソフトにしても、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」など、キャラクターを育てるためにも、国内でもっとプロモーションが必要でしたね。それから、ファンタシースター・シリーズ。ヒットの可能性も大きいんだから、大事に育てなければいけないと思いますよ。これから先のことを考えるとね。

矢野◉とりあえず出してしまうのがセガの体質なんですよ。MEGA-CDだって、やってみなければわからない。出す出すと言っててなかなか出さない会社もありますがね(笑)。

そもそも、ソフトもそろえてどうだ、と出す体質じゃないと思うんですよ。なんと言うかハード屋さんの発想。ちょうど家電の感覚ですね。

折茂◉でも、セガさんは、作り手側から言っても自由度が高いんですよ。N社のソフトのなかでは、トップになるのは容易ではないから、メガドライブでは、トップになってやるぞ！ と思って作る。みなさん正直言って、そうだと思うんですよ(笑)。それだけ可能性もある。

シムスの第1弾「デクモ・ワールドカップ・サッカー'92」。

また、メーカーとして、あれこれ細かいところに口を出されることもない(笑)。そういう意味では、なんでもできる自由な雰囲気を感じますね。

高橋◉先ほどの話に戻りますけど、われわれは、あのアメリカの状況を見てきたわけでしょ。そうしたら、よし、だったら日本もアメリカみたいにしてやるぞ、と思うわけですよ。できれば、自社のソフトで少しでも寄与したいと思う。

つねにトップというか目標があって、それに向かっていくというのが、実際にパワーになっていると思いますね。なんとか、トップに追いつき、追い越したいですからね。

重田◉アメリカはマーケットが日本と違いますから。今年よくても来年のことはわからない。日本は、変化が遅くてなかなか状況判断

ソニック代表取締役社長高橋宏之さん。メガドラをさらにメジャーに。

ゲームソフトは、10,000円以上になってはいけない。

ソニック取締役折茂賢司さん。ゲーム業界での幅広い人脈をソフト作りに生かす。

がつかないけど、あちらでは、突然メガドライブの状況がよくなったりするんですよ。

――◉ヨーロッパはどうです？

重田◉ヨーロッパもマーケットがタフだから、8ビットのマスターシステムがいまでもがんばってますよ。アメリカでは、うまくマーケットの変化にマッチしたんでしょうね。セガというかメガドライブがね。日本じゃ考えられないくらいですからね。

読者の移植希望が多い本格派RPG「ダイナソア」（PC版）。

常識では成功しなかった!?

高橋◉とにかく出してみてから考えよう、というのが、かえって成功した原因じゃないかなと思うんです（笑）。

ハード先行だ、なんだかんだ言われても、とにかく出した。だから、よかった。アメリカでは、先行者利益という面が強かったと思いますよ。

今回ＣＥＳに行って、とにかく何事も常識で考えてはいけないぞ、と思いましたね。実際あのパワーはね。日本的な常套(じょうとう)手段(しゅだん)は通用しないというか（笑）。

矢野◉ハード屋さんは、早く作って人に見せたいんですよ。そのすごさがわかる人には、とくにそう。セガは、きっとそういう人が多いんです（笑）。

でも、よく考えると、ソニーだってそうでしょ。ベータビデオにしろ、ウォークマンにしろ、出した当時は同じようなものじゃなかったのかな。

――◉では、そろそろ各社のＭＥＧＡ-ＣＤでの展開をうかがいたいんですが。

矢野◉最初にも言いましたように、セガ・ファルコムは、ＭＥＧＡ-ＣＤのために作った会社と言ってもいいくらいなんで、とにかくがんばりますよ。

でも、このハードは、制作者に言わせると奥が深いでしょ。だから、それを使いこなせるまで、もう少し時間がかかりますね。

先行しているＣＤ-ＲＯＭのハードよりも、いいものを作ろう、という考えでやってますよ。とにかく「天外魔境II」を超えるもの作りたいと考えています。このハードなら可能です。

――◉ＰＣエンジンで「イースIV」の発表があって話題になっていますよね。ＭＥＧＡ-ＣＤでも、イースやドラゴンスレイヤー、ソーサリアンといったシリーズは考えているんでしょうか？

折茂◉でも、いまのお話からすると、それよりもっといいものを出すよ、というふうにもとれたんですが。

矢野◉あれはあれでいいと思うんです。ＰＣエンジンのマーケットには必要なソフトだと思います。また、ＰＣエンジンならではの展開だと思います。

ところが、セガ・ファルコムはちょっと違うよ。だれもがあっ！　と言うもの出すよ、としかいまは言えませんね（笑）。

――◉なるほど、読者がいま一番知りたがっていることなんですけどね。

矢野◉とにかく、日本ファルコムやセガとは違ったオリジナリティのある作品を出したいですね。もちろん、ユーザーのみなさんが期待しているものも当然出しますが。それも当然やりますが、また別の方向性のものも考えている、といったところです。

折茂◉ソニックでは、ＣＤ-ＲＯＭでやるときは、ＲＯＭでは実現できない企画を、しかも低価格で提供したいなど思いますね。

ですが、「シャイニング・フォース」を含め当分はＲＯＭでゲームを出していくと思いますよ。

セガはCDでアーケードものを

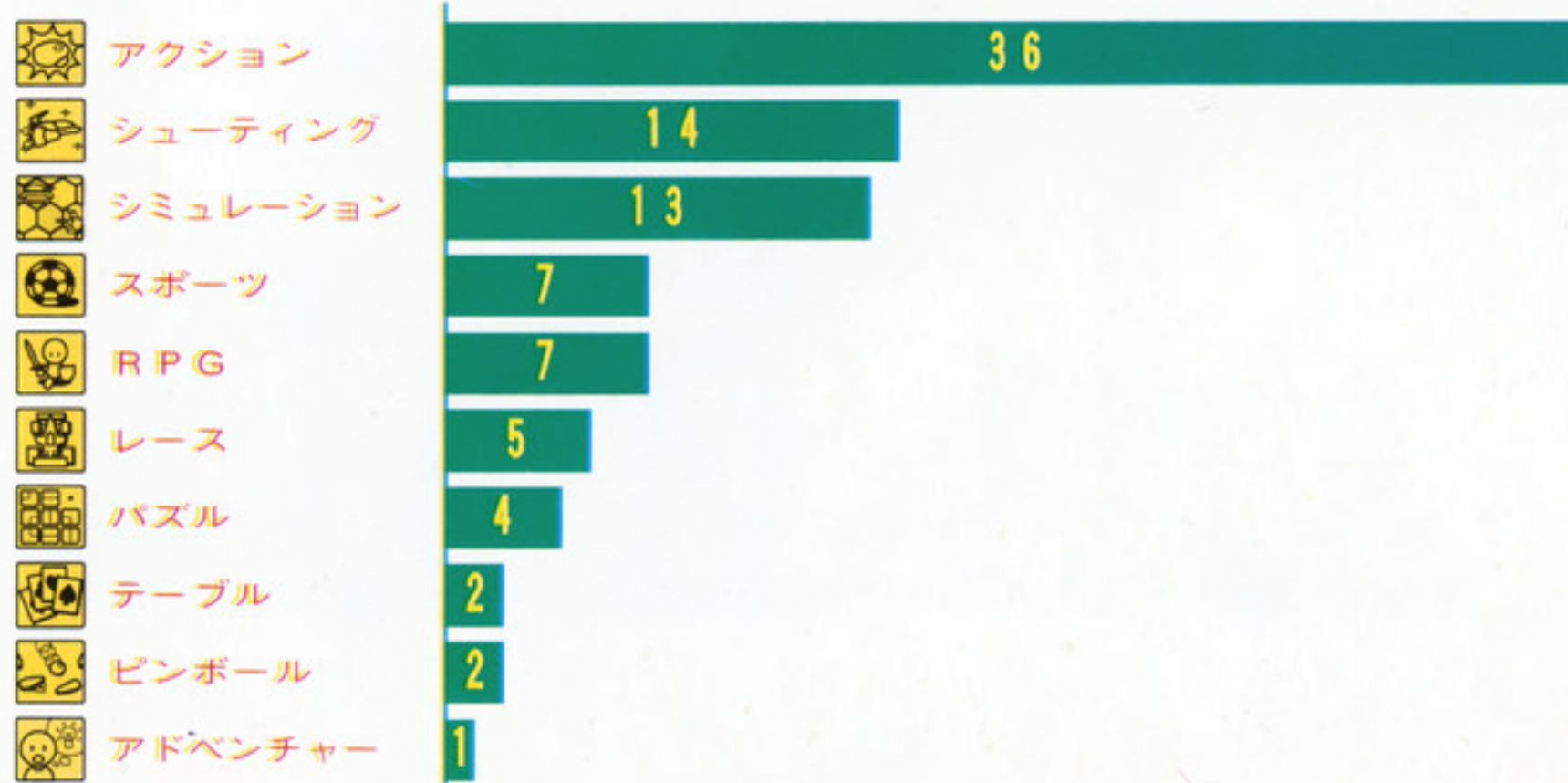
高橋◉たとえば、今回の「シャイニング・フォース」なんて、うちがサードパーティーだったら、こんな価格じゃとても出せませんよ。

たとえば某有名ＲＰＧが3人のグラフィック担当で作っているとすると（笑）、たとえばの話ですからね、とすると、「シャイニング・フォース」は実際7人の担当で作っているわけです。それくらいコストというかパワーをかけて作っているんです。

ですから、この雑誌の読者に言いたいんですが、それくらいの労力をかけているので、

'91年に発売されたメガドライブソフトのジャンル

ジャンル	本数
アクション	36
シューティング	14
シミュレーション	13
スポーツ	7
RPG	7
レース	5
パズル	4
テーブル	2
ピンボール	2
アドベンチャー	1

セガのNEWパワーでメガドラをさらにメジャーに！

シムスの次回作「エイリアンシンドローム」は今月発売。

絶対買ってもらいたいんです（笑）。

これほど、採算を度外視したソフトはないですから。ほんとに。

サードパーティーとして出すと、12Mですから、12,800円ぐらいになるソフトでも、8,700円で、セガさんなら出せるんですよ。

重田◉やっぱりゲームソフトは、10,000円以上になってはいけないと思うんですよ。ユーザーにソフトを買う気をなくしてしまう。

——◉今度出る「まじかる☆タルるートくん」などは、3,880円ですからね。

高橋◉で、話を戻すと、われわれがサードパーティーとしてソフトを出す場合、高いものは出せない。となると、CD-ROMならなんとかやっていけると思うんです。

ソフトが大容量になった場合は、とてもROMじゃ無理なんですよ。コスト的に採算に合わないんです。

折茂◉それから、内容を削る必要もなくなるし。「シャイニング・フォース」でも、残念ながらカットしたグラフィックはいっぱいありますよ。本当は街のグラフィックは、それぞれに変えたかったんですけどね。

重田◉われわれは、MEGA-CDでもがんばっていきますが、セガさんにもぜひ、CDでアーケード大作の完全移植をやってもらいたいですね。それは、多くのユーザーも望んでいると思うんです。

セガ・ファルコムでの移植希望が多い「ブランディッシュ」（PC版）。

セガさんだから、やはりできることだと思うんです。それが他機種のCD-ROMとの決定的な差別化だと思うんですよ。任天堂のCD-ROMには決してできないことですよ（笑）。そのほかのものは、われわれでがんばりますから（笑）。

高橋◉MEGA-CDは、海外パソコンゲームの移植ソフトが楽しみですね。「キングス・クエスト」とかね。こういうゲームを手軽にできるということで、ハードを買おうと思っているユーザーも多いと思いますよ。特に中学、高校生ね。パソコンは高いし、場所をとるから（笑）。

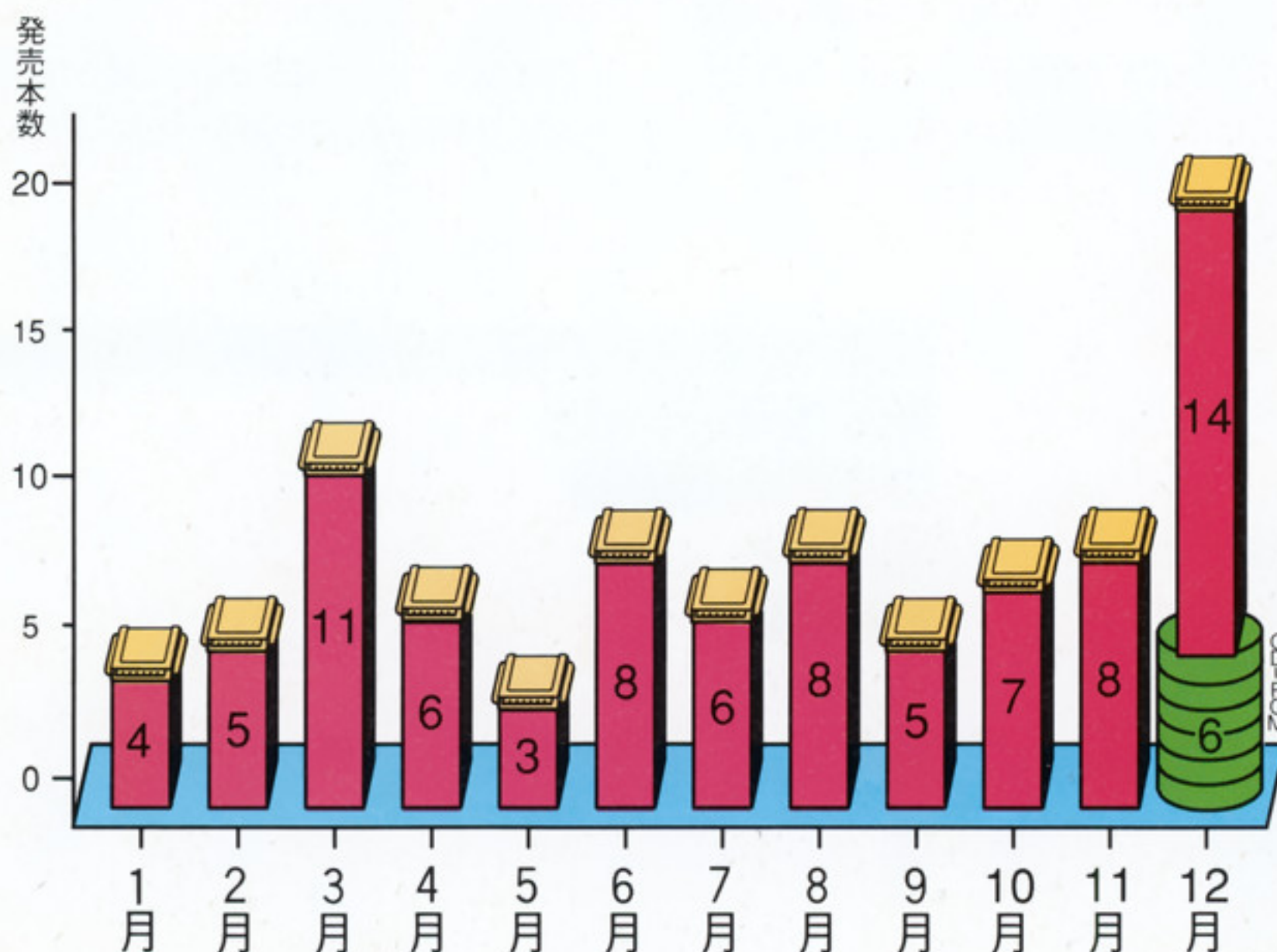
個人的には、こうした海外の移植作品が出揃ってくるとうれしいですね。だから、MEGA-CDにはぜんぜん悲観していないんです。

海外のパソコンゲームが、もっと身近になるという感じですね。

折茂◉個人的な話をすれば、メガドライブを買った動機も、パソコンと同じチップのハードがこんな安くて手にはいる、というものですからね。海外のパソコンゲームの移植が多そうですから、楽しみですね。

——◉ありがとうございました。

'91年に発売されたメガドライブソフトの月間発売本数

月	発売本数
1月	4
2月	5
3月	11
4月	6
5月	3
6月	8
7月	6
8月	8
9月	5
10月	7
11月	8
12月	14（CD-ROM 6）

期待のRPG大作「シャイニング・フォース」はもうじき発売。

話題のニューディスクを一足お先に紹介します

MEGA-CD PRESS

アルスラーン戦記／WONDER MEGA／LUNAR／コズミック・ファンタジーStories／魔法の少女シルキーリップ／アイル・ロード／ダークウィザード／電忍アレスタ／MEGA CDハミダシ情報

アルスラーン戦記

ヒューマン／今夏発売予定／価格未定／SLG／CD-ROM

待望の名作がついにゲーム化!!

ロマンあふれるヒロイック・ファンタジーの世界をゲームで楽しもう！

超人気ＳＦ作家・田中芳樹のヒロイック・ファンタジー「アルスラーン戦記」といえば、昨年の夏には劇場用アニメが公開され、ビデオも好評発売中という大ベストセラーだ。同氏の作品「銀河英雄伝説」がパソコンゲームで好評を博していることもあってか、ここまでくれば、あとはゲーム化しかない！　というファンの期待にこたえ、ついにMEGA-CDで登場のはこびとなった。

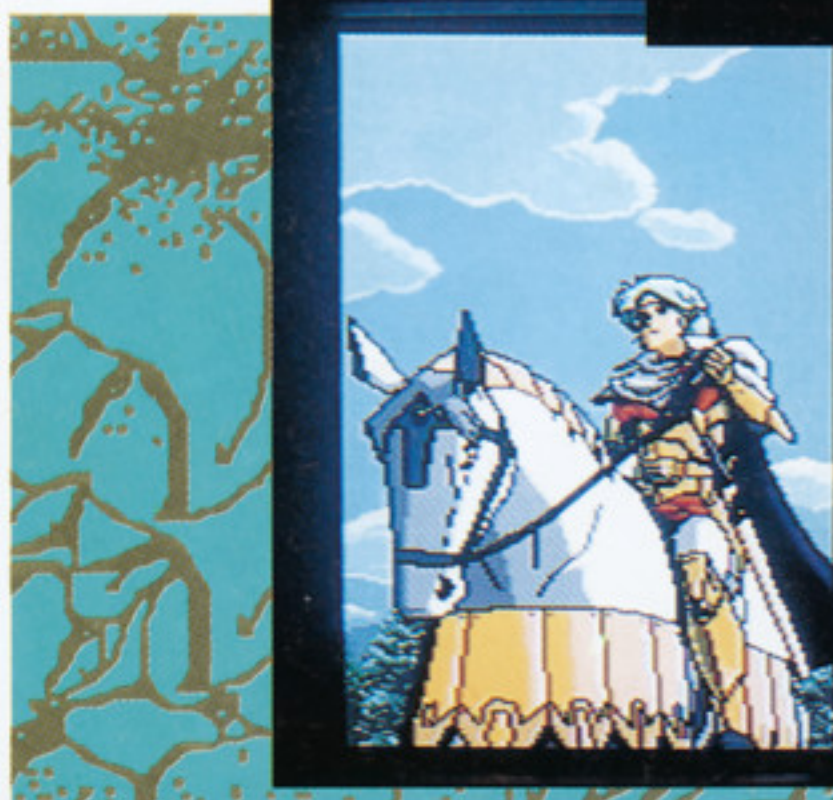
強力な軍事力と華麗なる文化をあわせ持つ超大国パルスは西方の蛮賊ルシタニアの侵攻に絶対の勝利を確信していた。しかし、味方の裏切りによってパルスは滅亡した。生き残ったパルスの王太子アルスラーンはデューンらのわずかな味方とともに王国を奪還すべく立ち上がった。

製作は、最近スポーツゲームばかりでなく、アニメなどのゲーム化にも熱心なヒューマンだ。ここに載せた写真だけではゲームの内容はわかりにくいとは思うが、シミュレーションになるらしい。

一般的にシミュレーションといえば数字やデータばかりが優先で、殺伐(さつばつ)としたものになりがちだ。しかし、写真を見てもらえればわかると思うが、製作サイドはビジュアルにも力を入れるとのこと。また、せっかく内容豊かな原作もあるので、目を通して、ファンタジー気分を満喫してみてはいかが。

原作「アルスラーン戦記」は、角川文庫から発売中。劇場用映画は'91年８月、第１巻分が公開された。以後、続編の予定あり。

アルスラーンの腹心ダリューン。一騎当千の強者だが、頭も切れる。

主人公の王太子アルスラーンだ。優雅で気高い雰囲気を漂わせる。

発表 MEGA-CD一体型マシン「WONDER MEGA」がセガと日本ビクターから発売!!

昨年12月に発売されたＭＥＧＡ-ＣＤの話題も冷めないうちに、今度はＭＥＧＡ-ＣＤ一体型の発売が決まった。そのマシンの名称は、「ＷＯＮＤＥＲＭＥＧＡ（ワンダーメガ）」。日本ビクターが４月１日から、セガは４月24日から発売される。価格はそれぞれ82,800円、79,800円。ソフトがイマイチといわれるＭＥＧＡ-ＣＤだが、このハードがどれだけの機能をもっているか。今回、ここで紹介してみよう。

2月26日に行われた日本ビクターの発表会。発売日は4月1日。

省スペース、価格ダウンにトップローディングを採用

MEGA-CDは据置型ＣＤプレーヤーで使われているフロントローディングタイプだが、WONDERMEGAは日本ビクター、セガの両製品ともトップローディングを採用している。開閉は自動的でスムーズ。MEGA-CD同様、画面操作で開閉ができるのだ。ところで、せっかくMEGA-CDでフロントローディングタイプを採用したのに、なぜWONDERMEGAでは、トップローディングを採用したのだろうか。それは簡単にいうと、マシン自体の省スペース化が目的らしい。フロントローディングにすれば確かにオーディオ感覚で操作できるし、振動にも強い。だが、メガドラと一体化するとスペース的に融通が効かない。スペースをそんなにとれない部屋の人にはありがたいところだ。もう１つ、トップローディング採用で構造の簡略化が可能。つまり、価格の低下を実現できるのだ。また、ＣＤを入れる際、カチッと抑え込む構造なので、音トビも少ないのだ。

日本ビクターから発売されるタイプ

特徴

ゲーム部	機能的にはＭＥＧＡ-ＣＤと同じ。大容量６ＭバッファＲＡＭ、拡大・縮小、２軸回転、８チャンネルＰＣＭ音源が搭載されている。
サウンド部	1ビットDAC（ＤＡコンバータ）を採用し、高音質デジタルサウンドを再現。また、DSP採用で重低音がゲームの臨場感が盛り上げる。
ビジュアル部	従来のAV端子に加え、S端子、RF（別売アダプター）端子を装備して、ほとんどのテレビモニターへ出力できるようになった。
カラオケ部	２系統のマイク端子とボリューム、電子エコー機能装備。従来の音楽ＣＤだけでなくＣＤＧソフトも使え、カラオケも可能なのだ。
拡張機能	CD＋MIDIの出力端子を装備したことで、MIDI対応の楽器を自動演奏できる。コンピュータミュージックの拡張に今後期待。

セガから発売されるタイプ

ちがい？

形状は同じだが、部分的に色がちがうところがある。

日本ビクター版とはロゴ部分がちがっている。

WONDERMEGAによって"CDが遊びだした"

自分の歌を引き立てるカラオケ機能を搭載

MEGA-CDでは別売のカラオケシステムが搭載されているのもWONDERMEGAの特徴だ。発表会でのデモンストレーションではカラオケＢＯＸでよく見る業務用マシンに負けないほどの高機能を誇っていた。具体的に説明するとテレビに絵や歌詞が出るＣＤグラフィック対応はもちろん、普通の音楽用ＣＤがすべてカラオケソフト同様に、歌手のボーカルを消すことができるのだ。これなら家でも好きな歌の練習ができてしまう。このほかにも本格的なデュエットが楽しめる２系統マイク端子＆マイクボリューム、自分の得意な音程で歌えるピッチコントロールなどがあるのだ。そして、極めつけは実力以上に上手に聞こえる電子エコーだろう。さらに音声多重ソフトにも対応しているのだ。歌っているとき歌詞に詰まっても、オリジナルの歌声が助けてくれる。いろいろとある機能のなかでもボーカルマスキング機能は、カラオケ好きにはたまらないほどうれしい機能を発揮する。どれくらいたまらないかというと、もう朝から晩までトイレとフロ以外はカラオケざんまいの生活ができてしまうほどすごいのだ。これでもう火事が起きても電話が鳴ってもカラオケの心配はないわけだ。

WONDERMEGAの背面からみたところ。AV端子、S端子、RF（別売アダプター）端子、そしてCD＋MIDI端子が装備。右のほうにはメガドラ同様、メガモデムが接続できるようにEXTバスとビス穴があるのだ。

「家族みんなで楽しめるマシンです」と同社AVアミューズメント事業推進室の江川順一氏。

ゲームポジションでプレイするとちょっと違う

ゲームをするときに意外と気になるのが、効果音などのゲームサウンド。コンピュータの音は結構軽めの音になっているので、もの足りなさを感じていた人も多いはず。このWONDERMEGAではそんな要望に応えるべく、いろいろな機能が搭載されているのだ。そのうち、ゲームポジションは、昨年日本ビクターが発売したミニコンポ「MEZZEO A1」にも採用されていたもので、デジタル信号をDAP（ディジタル・アコースティック・プロセッサ）によって処理し、より効果的なサウンドを可能にするものだ。そのほか、MEGA-CD同様、業務用ゲームマシンと遜色ない音が出せる８チャンネルステレオＰＣＭ音源を採はじめ、従来からメガドラに装備されているFM６音、PCM８音、PSG３音、ノイズ１音と合わせ、より自然なゲームサウンドが楽しめるのだ。これだけでもすごいのにＤＡＰを使うことによってパワフルな重低音再生を実現するEX・BASSポジション、それに重低音にサラウンド感をプラスした迫力のゲームサウンドが味わえるゲームポジションも衛えた、これらの音場コントロールは普通の音楽ＣＤでも使えるので、ゲームをしないときでも気軽に重低音を堪能できる。WONDERMEGAは新機種だけあって、サウンド面でもMEGA-CDをはるかに上回っているのだ。

「セガさんとビクターの技術を結集します」と同社常務取締役の北村俊丸氏。

本体右前面にあるスイッチはDAP切り替えスイッチ。このDAPはGAME、EX.BASS、KARAOKE、ノーマルの４モードに切り替えられる。ゲーム、カラオケ、音楽などが最適な環境で楽しめるのだ。

マイクは前面のカバーを開け、ジャックに差し込む。マイク２端子のほかにヘッドホンジャック、ボリュームツマミ、エフェクト調節ツマミはこの場所にあるのだ。

CD+MIDI

ＭＩＤＩというのは聞いたことがある人も多いのではないかな。これはミュージック・インストゥルメント・デジタル・インタフェースの略。世界的な標準規格なのだ。WONDERMEGAにはこの出力端子が装備されている。ということは、楽器メーカーからから販売されているＭＩＤＩ対応の電子楽器に接続して、自動演奏っていうことも可能なのだ。ただし、これに対応したソフトはまだ少ないのが現状。

日本ビクターの「WONDERMEGA」にはソフトが添付!!

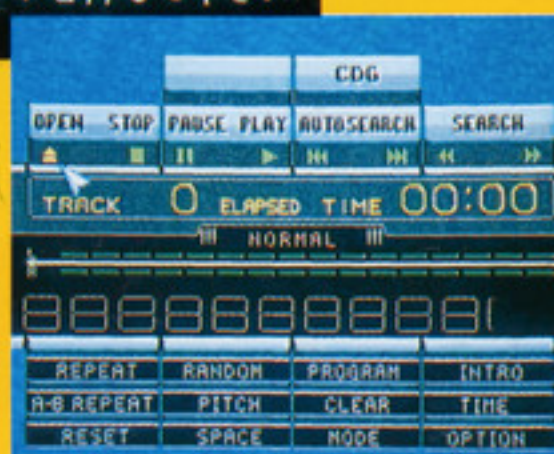
MEGA-CDの性能をさらにパワーアップ

WONDERMEGAはメガドライブとMEGA-CDが単に一体型になったのではなく、いくつかの機能が加わったのだ。そのなかでとくに注目すべき点は入出力端子が充実していることだ。クオリティを高めるために画像出力はS端子とピンプラグ、RF（別売アダプター）端子の3つ、音声出力はLRに分かれたステレオピンプラグとヘッドホン端子の2つがついてミニコンポや大画面TVにつないで楽しむことができるのだ。しかし、こんなことで浮かれていてはいけない。CD+MIDI再生機能を搭載、近々発売される「パワードスピーカー」など新たな可能性を予感させる。

オープニング画面のちがい

WONDERMEGA

電源を入れたときのオープニング画面はMEGA-CDよりインパクトがあるかも。

一見、MEGA-CDと同じようだが、音質を調整する機能が充実している。

MEGA-CD

MEGA-CDのオープニング画面の拡大縮小、回転はWONDERMEGAにも採用された。

WONDERMEGAに比べてシンプルな機能となっているMEGA-CD。共通する機能もある

添付ソフトにはゲーム4本とカラオケ4曲が入っている

誰でも楽しめる4ゲーム「ゲームガーデン」

WONDERMEGAを発売する日本ビクターは独自性を出すために、自社製のWONDERMEGAに「WODERMEGA COLLECTION」を添付する。中身は4本のゲームソフトと昨年ヒットした4曲のカラオケが入っていて、初めて使う人にも突っつきやすくなっている。

「ゲームガーデン」のタイトル画面。クイズ、アクション、パズル、スポーツの4ゲームが1本に。

クイズスクランブル知恵熱出すまで　QUIZ

ただのクイズとバカにしてはならない。実はアニメーションもバリバリに使われているのだ。

ピラミッドマジック総集編　PUZ

これぞパズルの基本ともいえるゲーム。ブロックを動かしてクリアする。古代エジプトを思わせる。

フリッキー　ACT

あの懐かしいフリッキーを贅沢にもまるまる収録。かわいいヒヨコを救っていくアクションゲームだ。

パドル・ファイター　SPT

エアロホッケーを神とする星間国家の次期皇帝をエアロホッケーで決めるという? ゲームなのだ。

昨年ヒットした4曲ををカラオケ化

今回収録されている曲目を見て、「やっぱりな」と思う人ははっきり言ってカラオケフリークといってもいいだろう。KYON²こと小泉今日子などをはじめラインナップされたアーティストたちはどれも人気の歌手ばかり。ゲームとともにカラオケも楽しんでしまおうという主旨で作られたのがこのソフトだ。1億総カラオケ世代といってもいいほどカラオケが普及している日本で歌の1曲も歌えないようでは友達にバカにされてしまうほどのご時勢でこのソフトは神様のようなソフトといえるだろう。この4曲さえマスターすれば、いつカラオケにいっても安心だ。ちなみにこのCDは日本ビクターのWONDERMEGAに同梱されている。もちろんMEGA-CDでもゲーム、カラオケは再生できる（ちなみにこのソフトは非売品）。

同梱のカラオケソフト

曲名	解説
1.愛は勝つ	「心配ないからね～」と始まる一度は耳にした曲。春の選抜高校野球の行進曲にも選曲。（作詩作曲：KAN）
2.ラブストーリーは突然に	テレビドラマの主題歌として有名になった曲。渋めに攻めるのには絶好の曲。（作詩作曲：小田和正）
3.SAY YES	カラオケには欠かせない歌。最後のトリはこの曲かな。（作詩作曲：飛鳥涼）
4.あなたに会えてよかった	この歌はぜひ、女の子に歌ってもらいたいね。（作詩：小泉今日子　作曲：小林武史）

WONDERMEGAのキャラクターは「ワンダードッグ」!!

ビクターのシンボルの「犬」をかわいいキャラに!

最近は何かというとイメージキャラクターが出てくるけど､これって流行なんだろうか。流行とくれば乗り遅れまいとするのが人間のサガ。というわけでＢＥメガ編集部でも知らず知らずのうちに一体型の話題を追いかけていた。あー、この運命からは逃れられないのか。でもやっぱり一度耳にしたことは知ってみたい。てなわけで、いきなり飛び込んできたのがWONDERMEGA発表会のお話。日本ビクターとビクター音楽産業ではＷＯＮＤＥＲＭＥＧＡの発売を機に「ワンダードッグ」というキャラクターをイメージキャラクターとして発表したのだ。この｢ワンダードッグ｣は見てのとおり犬をモデルにデザインされている。そういえば日本ビクターのシンボルマークは畜音機に耳を傾けている犬だったね。

ところで、このワンダードッグにはこんな秘密が隠されているのだ。

場所はイギリスのダービー。その田舎町でビリー少年が散歩をしていたとき、突然「ゴーン！」という大音響が彼を襲った。耳をおさえ地面に伏せていたビリーがおそるおそる目を開けてみると、地面にはビリーよりも一回り大きな骨がつき刺さっていた。ぽっかり開いた骨の中には一匹の子犬がいた。 宇宙からやってきた犬。この犬にビリーはジョーイと名づけて生活をともにすることになるのだが果してどんな生活が繰り広げられるのか。

日本ビクターではこのキャラクターをマスコットキャラクターとしてテレビ、映画、音楽、出版など幅広いメディアの展開を考えているとのこと。ということはゲームでの展開も当然、考えられるわけだ。すでにビクター音楽産業では、このキャラクターを使ったゲームを開発中だ。誰でも楽しめるアクションゲームということなので期待して待っていてほしい。

容量をふんだんに使った、ワンダードックのオープニング。

第１弾ソフト「ワンダードッグ」

●ビクター音楽産業／６月発売予定／価格未定／ＡＣＴ／ＣＤ-ＲＯＭ

突然のタイトル発表でちょっと驚いた人もいるかもしれない。このゲームは昨年大ヒットした「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」のようなアクションゲーム。キャラの動きは多彩で、210種類もあるパターンが用意され、いろいろとコミカル場面も……。また、オープニングとエンディングにはCD-ROMならではのアニメが用意されている。

大きな口を開けてオドロキ。愛敬があるキャラなのだ。どんなアクションでプレイヤーを驚かしてくれるのかな。

このワンダードックは大きな耳を羽の代わりにして空を飛べるのだ。

コミカルなワンダードックが繰り広げるリズムカルなアクションゲーム。誰にでも楽しめるソフトなのだ。

木に登って上へ上へと。敵キャラも攻めてくるけど。もっと上へ。ゲームエリアは果てしなく続いているのである。

バックアップ用ROMカートリッジも発売近し!

操作はコントロール画面で容量は1Mビット!!

「天下布武」などのシミュレーションゲームをプレイしていて、途中でほかのゲームをやりたくなったらどうすればいいのだろう。確かに本体にバックアップＲＡＭはある。でも今までのデータを消さなければならない、なんて悩んでいる人のために、ついにバックアップＲＡＭカートリッジが３月末に発売される。価格は6,300円（予価）。このカートリッジには１Ｍビットのデータが保存できるのだが、保存のやり方はMEGA-CDの電源を入れると出てくるコントロール画面のOPTIONを選び、あとは指示に従うだけ。本体のバックアップRAMからのデータコピーなんかもできる。この機能をフルに使えるゲームソフトなんかも出てくるといいけどね。

バックアップＲＡＭの初期化、データ保存はコントロール画面のＯＰＴＩＯＮで行うのだ。

LUNAR THE SILVER STAR

ゲームアーツ／発売日未定／7,800円／RPG／CD-ROM

期待度NO.1「LUNAR」その実力！

知れば知るほど広い世界。しっかりした細部のディティールも魅力の「LUNAR」。アレスたちの冒険はどこまでも続くのだ。

LUNAR THE SILVER STAR

コダワリが発売を遅らせるどうなる「LUNAR」？

なかなか発売日が決定されず、MEGA-CDのユーザーだけでなく、いつMEGA-CDを買おうかとタイミングをうかがっている人たちまでもをヤキモキさせている、期待度No.1のＲＰＧ大作「LUNAR」。まずはじめに現在の開発状況について聞いてみた。

２月18日現在では、シナリオはほとんど入れ終わりデバックをはじめた状態。戦闘のプログラムはより楽しめるものに仕上げるための調整に多少手間取っているようだ。グラフィック関係はすでにひととおり完成しているが下の写真のように、より良いものにするためのリファイン作業の真っ最中だ。とにもかくにも開発はそろそろ大詰めを迎えているようだ。しかしＣＤはＲＯＭカートリッジに比べると発売ギリギリまで作業が行われる傾向があるので予断を許さない。中途半端なゲームが多い昨今、トコトン良いものをと、こだわってくれるのはうれしいのだがともかく早く遊びたいもんだよね。みんな、ガマンの限界に挑戦してみよう。――ウッ、泣けるぜ。

より良くリファインされるグラフィック

今回発売の遅れている理由を聞いているうち、こんな資料を入手した。たとえばゴートの森のグラフィックは３度も描き直されているのだ。これは一例にすぎないという話だから完成したときが楽しみだね。

ゴートの森

初期のころのゴートの森。ちょっとあっさりした感じのグラフィックだ。

これは先月紹介した森だけど初期のものとは木の感じが変わっている。

新しく描かれたゴートの森。ねじくれた木が暗い迷路のような印象をかもし出している。ドキドキするね。

どーんと魔法を大公開!!

今回は「LUNAR」の魔法をバリバリ紹介しよう。「LUNAR」の世界では魔法がわりと普通に存在している。魔法大学や、魔法屋なんていうものがあるくらいだからね。だけど、誰もが魔法を使えるわけではないんだ。アレスも初めは魔法が使えない。冒険をしていくうちに覚えていくことになるわけだ。またキャラクターごとに魔法の得意、不得意ははっきりしている。アレスは基本的に火の系列の魔法が得意。神官の卵のジェシカは回復系や補助系、ナッシュは雷系、ミアは精霊（地、水、火、風）系が得意といったぐあいだ。キリーはどうも魔法が使えないようで、その代わりに様々な技を見せてくれる。そしてルーナの歌にも不思議な魔法の力があるようなのだ。今回お見せする写真の魔法グラフィックはまだ完成品ではない。現在、より派手にリファインしているとのことだ。期待しよう。

●アレス 炎の魔法

上にも書いたけどアレスは始めは魔法が使えない。始めのうちは武器でがんばって戦うしかないわけだ。冒険をしていくうちにアレスは主に火の系列の魔法が使えるようになる。早く魔法を覚えてモンスターたちを炎でボウボウと黒コゲに焼いてやりたいね。

●ジェシカ 回復の魔法

猫娘のジェシカは武器をもてば、おてんばに戦うけれど、意外というか当然というか、神官の卵というだけあって、やはり魔法は回復系が得意なのだ。いざというときは様々な祈りでパーティーメンバーの傷を癒してくれることだろう。恐ろしいモンスターもこれで安心？

●ナッシュ 雷撃の魔法

見習い魔法使いのナッシュは雷系の魔法が得意だ。プライドが高くて性格が悪そうだけど魔法ギルドの宰相、四英雄の１人ガレオン様直伝の雷撃はさぞかしすさまじいことだろう。パーティーに加わってくれればバリバリとモンスターをやっつけてくれる心強い仲間だぞ。

●ミア 精霊の魔法

気弱な性格のミアだけど意外なことに攻撃系の魔法が得意だ。四英雄の１人レミリアの娘だけあって地水火風の精霊を操りドカドカとモンスターたちをやっつけてくれる。本人は、きっと恐くてたまらないから思わず攻撃してしまうといった感じなんだろうけどね。

●キリー 技

キリーは魔法の代りに様々な技を使う。たぶん魔法が使えないことを克服するために相当訓練を積んで身につけたのだろう。愛剣バスタードソードを振りかざしての技は強力な戦闘能力を発揮し、そんじょそこらの魔法使いには負けやしない。この写真の技は分身の術かな？

●ルーナ 歌

ルーナの素敵な歌には実は様々な魔法の力が秘められていた。彼女の歌は人の心を和ませるだけでなく、実際に回復や攻撃を行うことができるのだ。女の子に助けられるなんてくやしいけれど初期のまだ魔法の使えないアレスやラムスはきっと彼女の歌にお世話になるだろう。

LUNARの広い世界を見渡そう

広大な「ＬＵＮＡＲ」の世界、色々な村や街がありそれぞれに様々な人が住んでいる。どんな風景が広がっているんだろうか？　どんな人と出会うのだろうか？　興味はつきない。「ＬＵＮＡＲ」の世界を一気に見渡してみると、それぞれの村や街の個性的で美しいグラフィックにＭＥＧＡ-ＣＤの大容量パワーを実感する。世界のすみずみまで旅してみたくなるね。

ブルグ村

もう皆さんおなじみ、主人公アレスの住むブルグ村。ここから物語は始まるのだ。

ブルグ村は静かで平和な村だけど若者には狭すぎ？

この村は四英雄の一人ドラゴンマスターダインの故郷なのだ。

白竜の洞窟

アレスたちの最初の冒険の目的地。アレスは白竜との出会いを、ラムスはダイヤ、ルーナはアレスが心配でと、各人それぞれの理由で冒険の旅に出ることになる。洞窟の中は不気味なモンスターがいっぱいだ。はたして無事に伝説の白竜に出会えるのだろうか？

白竜の洞窟への入口は山にぽっかり開いている。

洞窟の中は氷の壁のダンジョンになっていて寒そうだ。

ゴートの森

迷いの森ともいわれ迷路になった不思議な森。様々なモンスターが住んでいてとても危険なところなのだ。ＲＰＧのお決りごとでアレスたちはこの森へと向うことになるのだが、そこで謎の人物レイクに会う。はたして……。

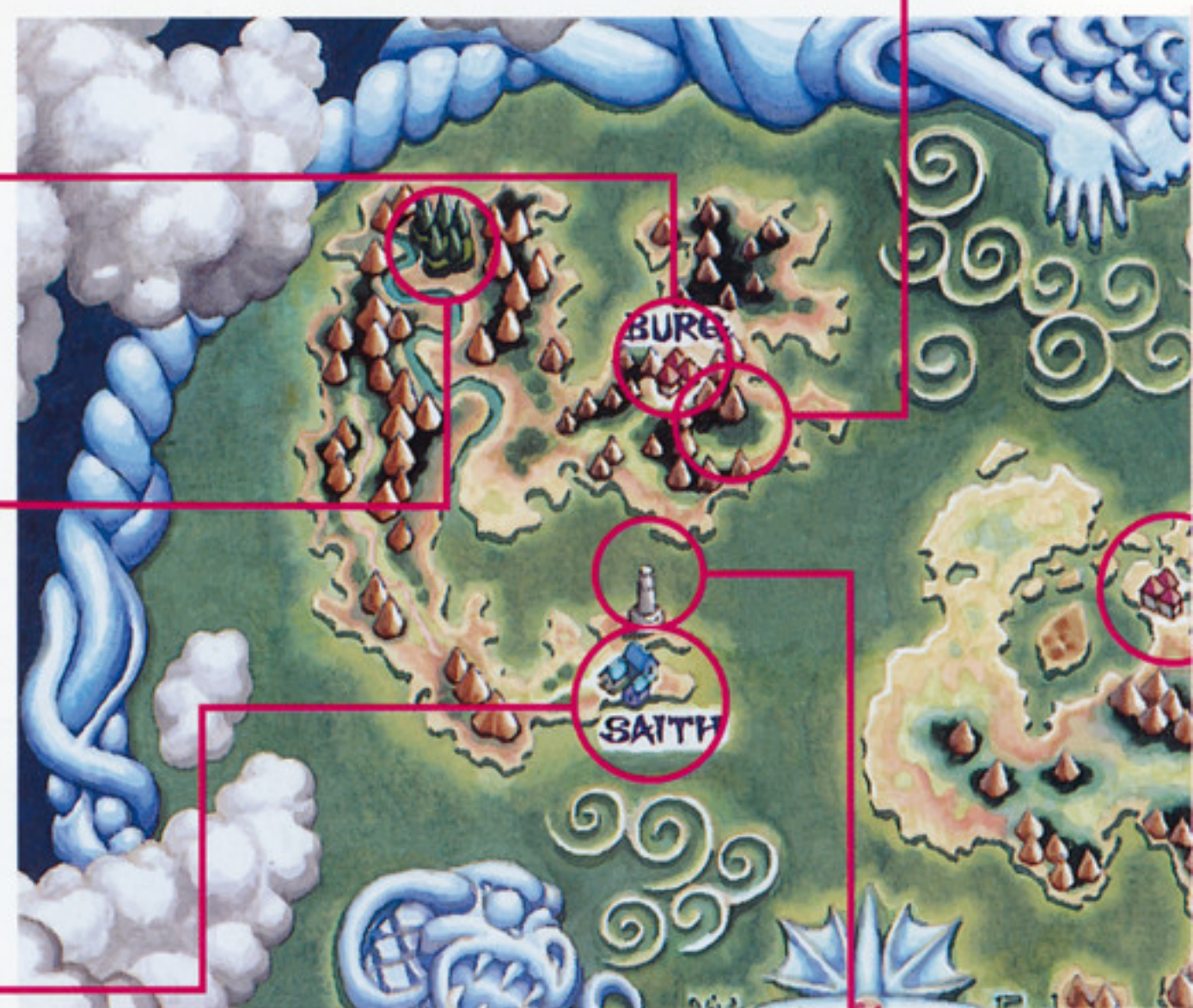
ちょこなんと存在するゴートの森。この中に何かある？

森にはレイクという変なおっさんが立っている。なんなんだ？

サイスの港町

アレスの住む島の玄関口、サイスの町。大陸への船が出ていて旅人たちでにぎわう。アレスたちも大陸へと向かうためにこの町を訪れるのだが……。このサイスの村でアレスたちはヴェーンの見習い魔道士ナッシュと出会う。

海に面した港町、潮の香りがしてきそう？

メリビアに行くのになんか文句でもあるんだろうか？

サイスの灯台

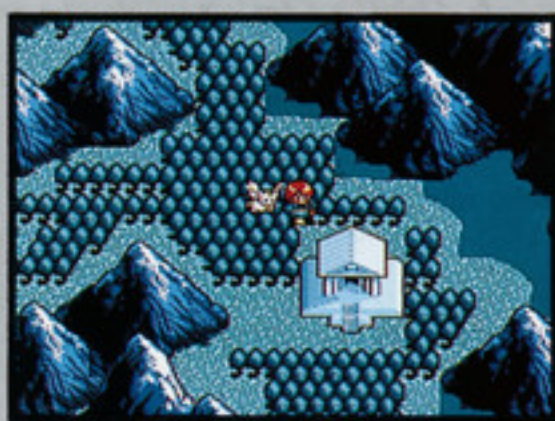
サイスの町の北に位置する灯台、船乗りたちの目印として船の運行を助けている大事な灯台だ。しかし今はどうやらモンスターたちが住み着いて何やら困っている様子。メリビアへ向かう船に乗るためにはひと仕事しなければいけなさそうだ。バリバリがんばろう。

灯台の中はドーナツ型になっているぞ。

外から見た灯台は5階建てになってるね。

アルテナの大神殿

女神アルテナを祭る大神殿、多くの神官が修行に打ちこんでいる。そこら中にあるアルテナの神殿同様、ここでもケガや呪いの治療、体力回復などができるのだろう。ジェシカはここの見習い神官だ。となると、この大神殿でジェシカに会えるんだろうか？

女神アルテナは　本当に
美しい姿を　しているそうです

女神アルテナが本当にいるなら会ってみたいものだね。

アルテナの大神殿も外見は普通の神殿と変わらない？

メリビアの街

四英雄の１人メル提督の治める大陸の大商業都市。自由貿易で栄えていて大勢の人が住み、活気のある大都会だ。お登りさんのアレスにとっては物珍しいことばかりだ。素直にウロウロして人々にいろんなことを聞いてまわろう。

この街を治める　メル提督は
かつて　巨大なオノを
片手で　ふりまわしたそうだ

メル提督の武勇は広く人々の知るところだ。

メリビアは外から見ても家が建ち並んでいかにも広そうだ。

ここは　メルさまの館だ
メルさまは　気さくな人だが
くれぐれも失礼のナイようにな

アレスはすんなりとメル提督に会うことができるのかな。

MERIBIA

ヴェーンの街

空飛ぶ魔法都市、ヴェーン。多くの魔法使いが住み、学生たちが魔法を学ぶ、この世界の魔法の中心地。四英雄の１人レミリアが当主として、同じく四英雄の１人ガレオンが宰相としてこの都市を治めている。

ヴェーンにはいかにもという格好をした人が大勢いるね。

ヴェーンはどこだろう？　ムムッ、あの影はっ？

このヴェーンで
魔法を勉強したいなら
魔法ギルドに　入りなさい

魔法は勉強したいけどどうやったら魔法ギルドに入れるのかな。

ナンザスの関所

大陸の奥地へ向かうための山越えの関所、この関所を越えれば山向こうの大陸の奥地へと入っていける。旅人の往来も多い。元山賊の連中が取り仕切っていて何か無理な要求をされるかも知れない。

ここの連中は　もともと
山賊なんですよ
だから　ガラが悪いでしょう？

どれどれこれがナンザスか、初めて見るところだな。

山賊が関所を治めてるなんて、変わってるね。

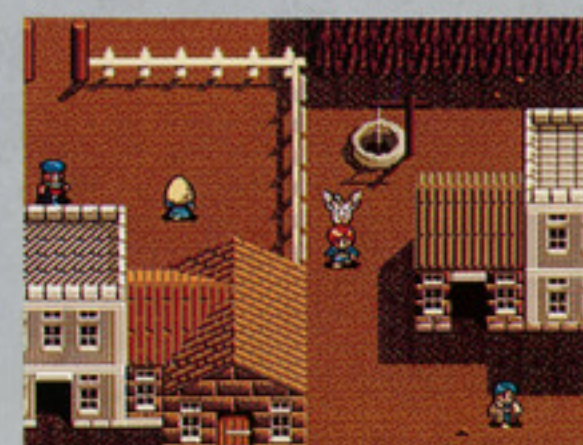
町並みはまるで西部劇の舞台のような感じだ。

ランの村

湖の村ランは湖に面した小さな村で、人々は湖の魚を取ったりしながら平和に暮らしている。だけどそんな平和な村でも何か事件が起こっているようだ。となると旅の冒険者としては放ってはおけないね。世のため人のため、これも修行のうちと割り切って進め。

マップで見ると船が繋いであるけれど乗れるのかな？

ボクは　みずうみで遊ぶのが
大スキなんだ!!
今日も　みずうみで遊ぶんだよ

何か元気な子供がいるぞ、健康的でよかよか。

やって楽しい、見て楽しい戦闘の魅力

雰囲気のある背景画面。この背景の前でアレスたちがこの背景の前で派手なドンパチを始めるわけだ。

今回も戦闘システムを突っこんで、紹介しようと思うが、現在、ゲーム自体が開発中で戦闘システムもまだ完成にいたっていない。話によると心を鬼にして、今現在も、よりよいものにするため新しいアイデアを盛りこんでいる最中ということだ。だから、ここで紹介するシステムも変わってしまう可能性がある。そのつもりで聞いてほしい。

「LUNAR」はオーソドックスなフィールドタイプのＲＰＧだ。主人公のアレスたちがフィールドマップ上を歩いて敵と遭遇(そうぐう)すれば、突然戦闘マップに切り替わる。そしてそのとき戦闘を選べば敵モンスターとの戦いに突入するというわけだ。ザコキャラ程度なら基本的には賢いＡＩに任せておけばガシガシと戦い、勝利を勝ちとってくれる。ボスなどの手ごわい敵や、コイツはやばいと思ったときは素早くコマンドを入力し、細かい支持を与えて戦い抜けばいい。

AI戦闘のダメージ表示は右の写真のように戦闘中、各キャラクターの頭のところから出ているハート形のマークが表し、一定量以上のハートが飛び出すと敵モンスターは死亡、味方は死亡することはないが戦闘不能状態になり、ナルに画面外に運び出されてしまう。戦闘自体にナルが直接参加することはなくパーティーから外れて上空をパタパタ飛んでいる。ちなみに戦闘時の味方のパーティーの最大参加人数は、写真のように５人である。

また、この「LUNAR」ではフィールドでのモンスターの出現率を低く抑えて快適な旅を保証しているが、その代わり塔やダンジョン内では高い密度で敵とエンカウントする予定だ。地上に抜け出したらホッと一息なんて感じになりそうだね。とにかくノリのいい音楽や派手な魔法パターン、そしてよく動くキャラ、賢いＡＩととにかく手間がかからず、わかりやすいハイテンポな戦闘になるだろう。

背景はバラエティーに富んで変化

これまでも草原や岩場、白龍の洞窟など様々な戦闘画面を紹介してきたが聞くところによると草原や岩場にもそれぞれ２〜３種類の背景があり全部で30種類以上の背景が用意されているそうだ。まさに大容量のたまもの、地形効果はないけれど真っ黒な画面や変わりばえのしない背景ばかりのゲームに比べると「LUNAR」の美しい立体的な戦闘背景は、いやがおうにも臨場感を盛り上げるぞ。

こちらはロングの岩場。空の広がりが気持ちいい。敵をサッサかやっつけてお弁当にしよう。

岩場での戦闘。敵はその地域によって特色のある出現のしかたをする。現在モンスター配置中。

どこかの地下だろうか？　暗いところはいやだなー。ニュルニュルと気持ち悪いモンスターだね。

敵と遭遇！

ムム敵モンスターが現れたぞ。みんな気をつけて迎え撃て。

行くぞ!!

まずはアレスの突撃だっ。これでも食らえっバシ！どうだーっ。

痛い！

敵のお返し攻撃を食らった。やはり独断先行はよくないね。

このやろ

ドッカン!!ナッシュの激しい一撃がモンスターにさく裂！

とうだ

最後の一匹をアレスが主人公らしくかたづけて、今回の戦いはおしまい。意外とあっけない敵だったなー。

勝利!!

井上喜久子さん「LUNAR」を体験プレイ

ルーナ役の井上喜久子さんが「ＬＵＮＡＲ」の体験プレイをされる、とのことで取材に向かったのだが、なんとシナリオの重馬敬氏、キャラクターデザインの窪岡俊之氏、オープニング、中デモ作画の鈴木俊二氏らが、皆さん井上さんの大ファンということで駆けつけてくださり大変豪華な顔ぶれのテストプレイとなった。プレイした感想、見どころなどを皆さんにうかがってみた。

——実際に声をあてられた画面をゲーム中にご覧になっていかがでしたか？

井上　とてもきれいで感動しました。うれしいなー。アニメーションとはまた違った驚きがありました。

——ルーナ役はいかがでしたか？

井上　元気でかわいらしい役だったのでうれしかったです。私、どちらかといえばおとなしい役が多かったものですから。

——ところで、窪岡さんはご自分のキャラクターに井上さんが声をあてられたのをご覧になっていかがでしたか？

窪岡　いや素晴らしいと思います。「ナディア」もやっていただきましたし。

——鈴木さんは、ビジュアルの演出をなさったわけですがゲームをプレイされた感想は。

鈴木　ＲＰＧもいいけどやはり戦国シュミレーション。「天下布武」でしょう！(笑)。

重馬　うそでもいいから「ＬＵＮＡＲ」がよかったっていってくださいよ(笑)。

——井上さんは先日、「ＬＵＮＡＲ」の音楽ＣＤのほうで作詞もされたそうですが？

井上　苦労するのが楽しいという感じで、「ＬＵＮＡＲ」その世界のことをいろいろ想像しながら作詞するのは本当に楽しかったです。

——ご自分の作詞された歌を歌うというのはどんな感じでした。

井上　歌っているときにはもう歌のことしか考えられなくて自分が作った歌詞なのにうーん難しいぞー(笑)。

今回、ルーナ役を演じた井上喜久子さん。音楽ＣＤで歌や作詞もやっているのでこちらのほうもヨロシク！

初めて「ＬＵＮＡＲ」をプレイする井上さん。とっても楽しんでたみたいだけど。思わず指先に力が入ちゃったりして。

——それでは最後に一言、お願いします。

窪岡　僕自身遊ぶのを楽しみにしているゲームなのでよろしくお願いします。

井上　このルーナ役は自分にとっても心境地の役なので見て楽しんでください。

重馬　鋭意作っていますのでよろしくお願いします。終わらないーっ。

鈴木　早くエンディングが見れるようにがんばってくれ。

井上さんを囲んで、重馬　敬さん(左)と窪岡俊之さん(右)。うれしそ——。

窪岡俊之さんサイン色紙プレゼント

ゲームアーツさんのご厚意で、キャラクターデザイナー窪岡俊之氏の描き下ろしカラーサイン色紙を２名様にプレゼントするぞ。マーカーでの彩色もきれいだし、窪岡さんの肉筆タッチも楽しめる超力作色紙だ。めったに手に入らない家宝ものだぞ。気合いをこめて応募してくれ。

メ切は４月８日当日消印有効。
〒108東京都港区高輪２―19―13
NS高輪ビル
ソフトバンク㈱　ＢＥＥＰ！　メガドライブ
ＬＵＮＡＲ　色紙プレゼント係

なお、当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

次号予告

毎回毎回、待ち遠しさがつのる「ＬＵＮＡＲ」の発売日がまだ決まらない。きっと次号にはハッキリしていることだろう。とにかくあとひとふんばりだ。スタッフの方々にもがんばってもらいたいね。影ながら声援を送るとしよう。次号では今度こそ発売直前の大総括と行きたいと思っている。戦闘や魔法の詳しい情報もお伝えできるはず。耐えて待てっ！

もう少し待ってネ

コズミック・ファンタジーStories

RIOT日本テレネット／3月下旬発売予定／7,800円／RPG／CD-ROM

期待のＲＰＧ大作の続報だ!!

ＰＣエンジンの人気タイトルのⅠとⅡが合体したこのゲーム。とにかく動くビジュアルシーンをこの目で見た！　これは驚愕だ。

やっとメガCDの作品に巡り会えた!!

ＰＣエンジンでこのゲームをプレイした皆さん、とにかくMEGA-CD版をプレイしてみなさい。ビジュアルシーンと、そのディスクアクセスの速さに驚くことであろう。そのほかにも、戦闘システムも若干の違いがあるし、とにかくゲームがかなりやりやすくなっているのだ。そう、それはまるでパソコンで「イース」をプレイしていた人々が、ＰＣエンジンで「イースⅠ・Ⅱ」をプレイしたときの感動に似ているのだ。今回の４ページ特集では、ＰＣエンジン版との比較と動くビジュアルシーンをとくに見ていただきたい。また、初めてプレイする人にも出来自体はお勧めだぞ。

まずは先月号のおさらいということで…。

ここで先月のおさらーい！　というわけで物語は、ユウともんもが惑星ノーグに不時着するところから始まるのだ。宇宙船を後にし、ボーダの村に到着。そこで村の長老に話を聞き、ボーダの森に棲むキングコボルト退治を宣言する。街で装備を整え、ボーダの森へ。ここでは宝箱を取りつつ出口へ。出口付近にキングコボルトがいるので戦闘開始。はたしてキミはコボルトを倒すことができるか!?

今月はキングコボルトを倒した所から…。

小惑星が宇宙船に激突！物語はここから始まる。

不時着しちゃったのネ…

とりあえずこの村へ…

村の長老に頼まれて

そしてボーダの森へ

こりゃー迷うわーと思いつつ

キングコボルトを倒したの

ボーダの森を越えたユウともんもは次なる人助けへ…

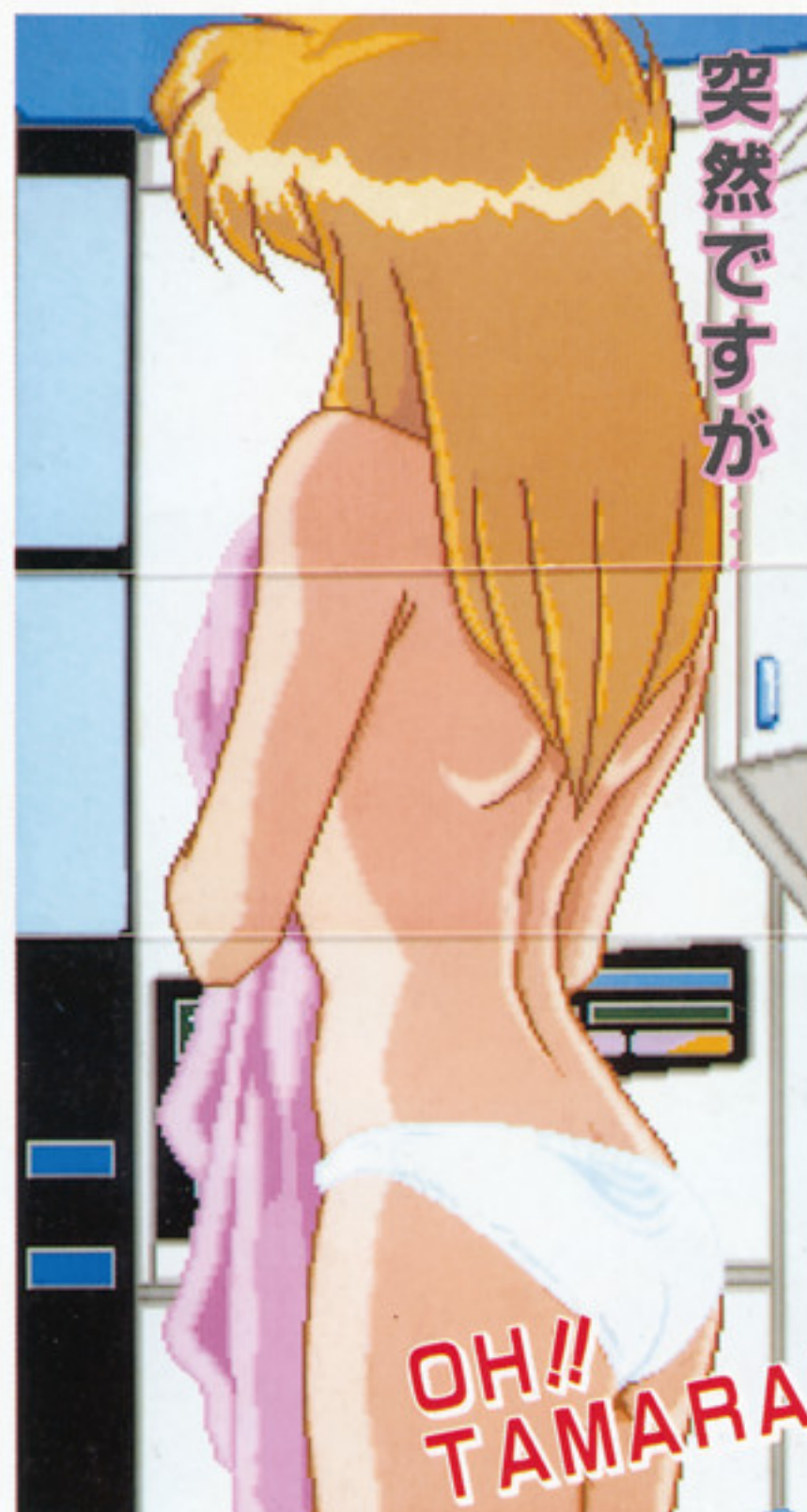
ボーダの森を越えたら見えてきました。ホーラホラ／　これは家々が建ち並ぶ町ではありませんか。というわけで町に入り、人々の話に耳を傾けよう。さて、その町の様子はというと、これがただならぬ様子。人々の表情がみな、くらーいのです。人々の話によると、東の洞窟に住みついている魔物が、村の男達を殺りくしてしまったそうな。これは大変だと思いつつ、一行は洞窟に向かうのでありました……。それにしても、町の人は、「おまえじゃ、勝てねーべよ」なんて言うし、なんかやな予感がすんのよね。ひょっとしたら罠だったりして／　違うといいなー。

もし倒せたら、私の所へ来てくださいって、きっと後でいいことがあるのねん。いやー、楽しみ、楽しみ。

町の様子が、なんか暗いの…。一体全体何があったんだか。何!? 村の男達がみんな洞窟で行方不明になってるっていうの?

あんたの息子さんが、洞窟でいなくなっちまったっていうんですかい。そりゃー大変だ！ いますぐ助けに行かないと怪物に喰われるよん。

突然ですが……

OH!! TAMARAN!!

洞窟で待っていたものは町の人々の屍だった…。

町の人々の思いを胸にしまい、一行は一路洞窟へ／　洞窟の中は、思っていたほど広くなくこれは安心……と、思いきや、入口近くで待っていたものは、何やら人間ほどの大きさをした何かが山積みされている光景だった。一歩一歩近づいてみるとその物体が何かがはっきりした。怒りに満ちたユウの体から激しいオーラがあふれて行くのだった。

信じられない光景を目の当たりにしたユウは、その怒りのパワーが手伝って、サイキックを使えるようになったのだ。

もんもの言うとおり、ここはとりあえず、逃げたほうが良さそうだ。決まり文句をここでひとつ。「貴様ー、おぼえていろよ！」。

おまえが町の人々をあんなふうにしたのか！ 絶対に許さないぞ！ がしかし、こいつはやたらに強いのであった……。

逃げる途中で、お子様発見！ はいはい、わかったからお家に一緒に帰りましょうねー。ん!? 何やら重要な情報を喋っているぞ！

ついにユウのESPが覚醒!!

徹底比較
CDロムロム VS MEGA-CD

果たしてその軍配はどちらに!?

ＰＣエンジンＣＤロムでは、ＩとIIが別々に発売されていたのは、もう知っていることと思う。ここでは、数年前に発売されていたエンジン版と、今回発売されるメガＣＤ版とどこがどう違うのかを、項目別に分けて比較してみたいと思う。さーて、いったいどちらの機種に勝利の女神は、微笑むかな!?

この絵がちゃーんと動くのだ(MEGA-CD版)。

ビジュアルシーン

まずロムロム版のほうだが、かなりよく動く。しかし、いかんせん旧ロムロムである。ほとんどシーンが変わるごとに、読み込むのである。このあたりはお世辞にも、ゲームのバランス上いいとはいえない。その点MEGA-CD版のほうは、ツインCPUのおかげで待たせることはない。おまけに口パクして喋るのだ。それで、オリジナルオープニングまで入っている。どっちの勝ちかもうわかったね。

●CDロムロム
口パクはしない。

●MEGA-CD
口パクをする。待ち時間なし。

戦闘シーン

ロムロム版の場合ＩとIIでは個別の作品であり、当然その戦闘システムも違うものになっていた。そのため、ＩとIIの合作であるMEGA-CD版では、ここの戦闘システムを統一したのだ。動きのほうは、ロムロム版の、画面が揺れたりする効果のほかに、MEGA-CD版では、魔法使用時のデーハーなビジュアル効果が加わった。この勝負は、ハナの差でMEGA-CD版の勝ちというところだぜ！

●CDロムロム
背景があるが、インパクトはいまひとつ

●MEGA-CD
ビジュアル効果が優っている。

町

ここでは、町中の状況を比べてみたいと思う。まず右の写真を見ていただきたい。この写真は、両ハードで同じ町のほぼ同じ場所を撮ったものである。見たとおり、町のレイアウトが変更になっていることがおわかりいただけたことと思う。グラフィックに関して言えば、甲乙つけがたい。色数だけなら、ロムロムのほうがまさっているのだが、これは双方相譲らずというところか!?

●CDロムロム
右の写真と同じ場所である。

●MEGA-CD
どちらがいいかは、好みの問題。

フィールド

フィールド関係の比較をしてみよう。ロムロム版とMEGA-CD版で決定的に違うところは、海のグラフィックだ。前者のほうは、単に青い海が描いてあるだけなのに対し後者の海は、2色で動いている感じを出しているのである。そのほかには、全体的にMEGA-CD版のほうが曲線的であること。これによりよりリアルな表現ができているように思える。ここは、海の差でMEGA-CD版の勝ちとする。

●CDロムロム
海が動いていない。

●MEGA-CD
海が動く。優しい感じがするのだ。

サウンド

ロムロムもMEGA-CDも、どちらのハードともにサウンドはウリのひとつ。これに関しては、どちらが勝ちとは簡単に判断できない。しかしゲーム中のサウンドはどちらのハードも、内蔵音源。この差もそれほどの差ではない。しいていえば、FM音源を使ったMEGA-CDというぐらい。サウンドは引き分けか？この場を借りて総評すれば、MEGA-CDに女神は微笑んだといえるのではないだろうか。

●CDロムロム
アクセス時間が長すぎる

●MEGA-CD
クリアーなサウンドが気持ちいい。

これがMEGA-CDノンストップアニメーションの実力だ!!

このゲームのウリは、なんといってもビジュアルシーンのアニメーション。電源を入れてすぐ始まるオープニングビジュアル。ちなみにこれは、MEGA-CDオリジナルである。このデキがかなり良い。とにかくよく動く！ BGMとのコンビネーションも抜群である。こんなアニメを見ていると、MEGA-CDを買って良かったと思うはずだ。下の連続写真を堪能してくれ！ どうだ参ったか!!

ニャン　中野聖子

原作　越智 一裕

●ユウの場合

●サヤの場合

●もんもの場合

●バンの場合

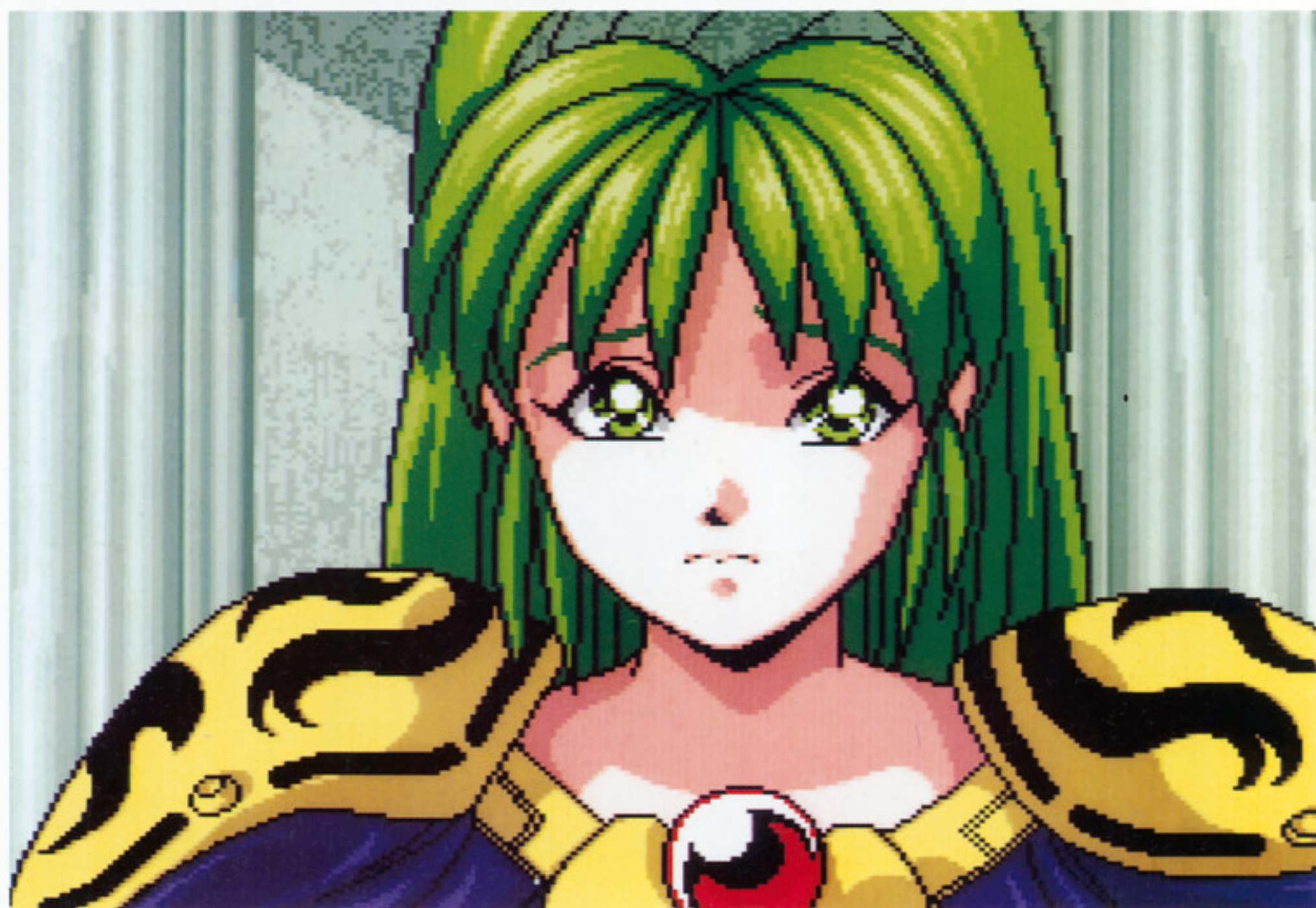
魔法の少女シルキーリップ

RIOT日本テレネット/3月下旬発売予定/7,400円/RPG+ADV/CD-ROM

これが究極の下半身吠えーるズゲームだ!!

これは、凄い! 魔女っ子ゲームというかつてないジャンルを開拓! あまりのかわいさに、ユーザーの卒倒まちがいなし!?

こんにちは私リップ、10才の女の子。このゲームの中ではお歌も唄っているのよ! それじゃみんな元気でね、バイバーイ!

というわけで先月の女の子調をそのまま引き継ごうと思ったが、今月はリップちゃんがお風邪を召しているため、名もないライターの私がリップの世界を御案内してさしあげよう。まずは、横の超特大アップの写真を見ていただいて感動していただきたい。うるうるしたリップの瞳がなんとも、おじさんには!!

リップのアルバム みちゃイヤ♡

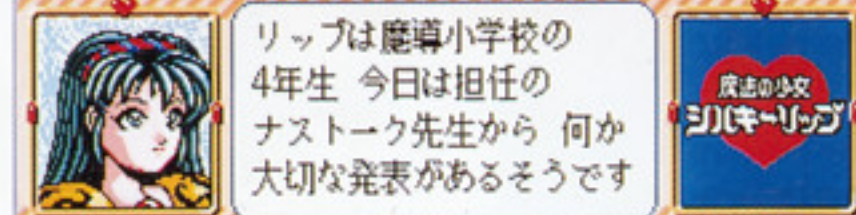
2月29日 誕生

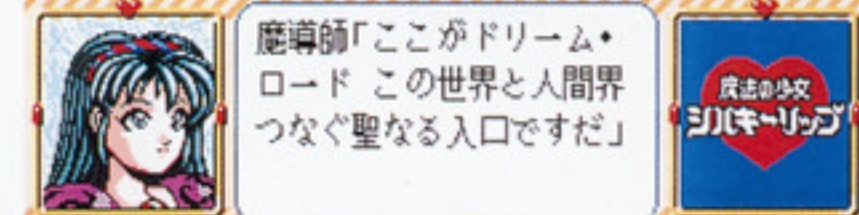
もうすぐ小学生

立派な小学生

立派なお尻

この描き込みはほとんど異常です…

リップは魔導小学校の4年生 今日は担任のナストーク先生から 何か大切な発表があるそうです

ここはリップが生まれ育った世界の小学校なの。

魔導師「ここがドリーム・ロード この世界と人間界つなぐ聖なる入口ですだ」

ここから人間界に旅立つことになるのよ。

ここには偉い人たちがいっぱいいるの。リップちょっと心配。

人間界に降り立ったところ。ワンちゃんの像があるの。

基本的なゲーム画面は上のようなトップビュー型。この画面で人と会話をしていきストーリーを進めることになる。いわゆる、RPGの会話シーンと思っていただいて、結構。それにしてもグラフィックがよく描き込まれていて何とも気持ちがいいぞ。

私、できることなら戦闘なんてしたくないのに…

ゲームを進めていくうえで、時には戦闘をしなくてはならない。つまりここで、リップをレベルアップさせるのだ。攻撃方法は魔法を使うのだ。敵もかなり妙な奴が多くてもう大変。アニメパターンもかなりあり飽きることなく戦闘が楽しめるぞ。とくにリップがダメージを受けたときなんて、もう歌でも唄わないとやってられません。リラルル　ラリルル　リラルル　リップ……。

これがリップの魔法の力を引き出すことのできるペンダント。もしもこれを誰かに取られちゃったりしたら、たいへんよ。

リップの攻撃！
リラルル ラリルル
リラルルル!!

戦闘シーンでも私の声が聞けるはずよ。

露出狂太郎の攻撃！

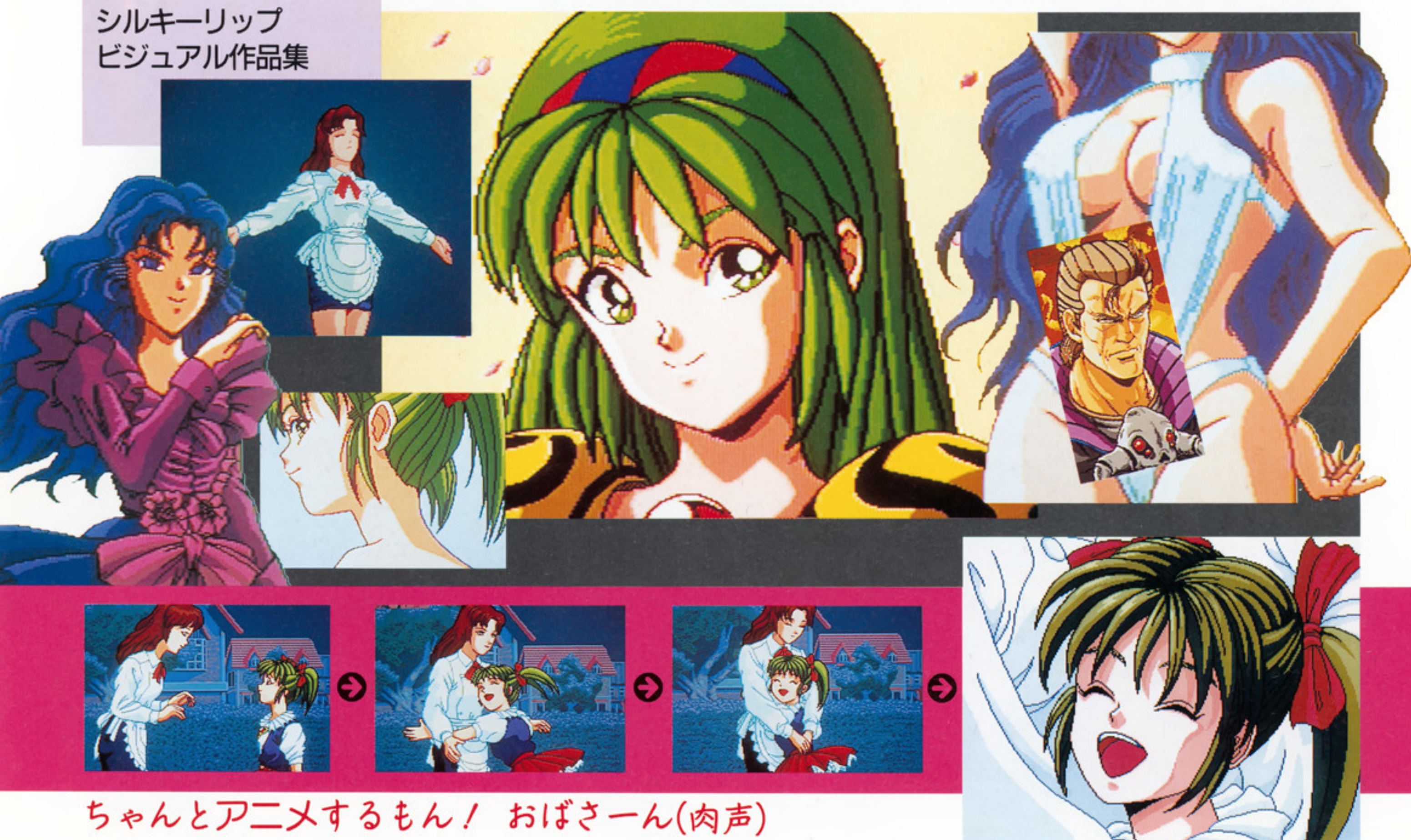
イヤー、何なのこの人！　こんな人、戦うのもイヤー！

リップの攻撃！
リップは体力回復を唱えた！

魔法を使うとちゃんとアニメーション処理で表示するの。

リップは5ポイントの
ダメージを受てしまった！

こんな姿、みんなに見せたくないの。がんばって戦ってね！

シルキーリップ
ビジュアル作品集

ちゃんとアニメするもん！　おばさーん(肉声)

アイル・ロード

ウルフ・チーム/３月27日発売/7,800円/ＲＰＧ/ＣＤ-ＲＯＭ

ほとんどオリジナルビデオアニメのノリ

３月27日の発売日に向けて、着々と開発が進んでいる「アイル・ロード」。今回は開発の舞台裏をチコッとのぞいてみよう。どれどれ。

AISLE LORD

オープニング・エンディングデモは実写取り込みとＣＧの合成なのだ

＋ ＝ すごいデモ

新感覚のゲームシステムもさることながら、キャラデザインにイラストレーターの美樹本晴彦氏を起用するなど、主にビジュアル面で注目を集めている「アイル・ロード」。今月最初に紹介する情報は、そのビジュアルに関する話題。なんと、このゲームのオープニングデモとエンディングデモの一部に、実写のデジタイズ画面とＣＧ、つまりコンピュータグラフィックの合成シーンが登場するというのだ。デジタイズ画面だけならばゲームアーツのＭＥＧＡ-ＣＤソフト「天下布武」でも採用されていたけど、ＣＧとの合成は今回の「アイル・ロード」が初めて。ゲームの最初と最後という重要な場面で登場するだけに、かなり気合いの入ったデモになることは間違いないだろう。

実写画面の撮影は、去る１月27日、東京、大久保にある教会の建物内部で行われた。どんなシーンになるのかはまだはっきりといえないが、ここに掲載した写真を見て、各自想像してみてくれ。

実写ロケの舞台になった教会。こう見ると山の奥にひっそりと建っているようだけど、じつは思いきり街の中にあるのでした。

最高司祭キュスナーの役はモデルの伊藤千雪さん。ＵＦＯキャッチャーが得意なんだって。

ゲーム画面に登場する時間はほんのわずかだけど、このシーンが完成するまでには大勢のスタッフの苦労があるのだ。

なんと司祭の衣装は、このシーンのために作った特注品なのだ。「アイル・ロード」にかけるウルフ・チームの意気込みが伝わる。

声優陣も充実！

去る１月31日、「アイル・ロード」のビジュアルシーンのアフレコが、「アーネスト・エバンス」のときと同様、東京・大久保にあるスタジオ・タバックにて行われた。

今回は総勢12人の声優さんが集まり（シャルマー役の皆口裕子さんはこの日、体調をくずしてスタジオ入りできず、彼女だけ別の日に収録を行った）、スタジオ内は賑やかな雰囲気につつまれていた。声優さんは右に紹介した４人のほかにも寺瀬めぐみさん、置鮎龍太郎さん、郷里大補さん、小林通孝さんなど声優ファンにおなじみの顔ぶれがそろっていたぞ。

ビデオに録画されたビジュアルシーンをＴＶモニターに映し出しながら、それぞれの役を演じる声優さんが声をあてていく。

これが主要キャラ４名だ

ロール役 関 俊彦

主な出演作品に「天空戦記シュラト（シュラト役）」「エフ（赤木軍馬役）」など。ハマリ役でしょ。

タイルル役 川村万梨阿

主な出演作品に「ファイブスター物語(ラキシス役)」「トラップ一家物語（ヘートヴィッヒ役）」など。

リニシャ役 萩森 侚子

主な出演作品に「魔法使いサリー（カン太役）」「サラダ記念日（俵万知役）」など。

アーシャルク役 佐藤浩之

主な出演作品に「カリアゲくん（立川役）」など。どっしりと構えている男にピッタリの声だ。

「アーネスト・エバンス」のときはアテレコだったけど、今回はちゃんとアフレコだ。ゲーム開発が順調に進んでいる証拠？

声優さんが台本を見るのはスタジオに入ったとき。短時間で物語のイメージをつかまなければならないから声優さんも大変だ。

ちょっぴりミーハー企画
皆口 裕子（聖刀シャルマー役）インタビュー

主な出演作品に「ＹＡＷＡＲＡ(猪熊柔役)」など。ウルフ・チームのＭＥＧＡ-ＣＤ ソフト第１弾「アーネスト・エバンス」でアネット役を演じたことは記憶に新しい。まだ全快とはいえない体調ながらも、インタビューに気さくに答えてくれた。

――最近ゲームのビジュアルシーンの仕事が多いようですが、普通のアニメーションとくらべてどんな違いがありますか？

皆口　録音のときに絵が見れないケースが多いので、ろれつが回っていないのがバレてしまうんです（笑）。

――今回はシャルマー役ということですが、シャルマーというのは主人公の武器の剣ですよねえ。かなり役作りが難しかったんじゃないですか？

皆口　ゲームの仕事というと、最初に「キャァー！」とさらわれて、最後に「どうもありがとう」なんていう感じの役が多いんですよ。今回も仕事がきたときにはそういう役かなあと思っていたんです。

――「アイル・ロード」の登場人物でいえば、リニシャのようなタイプですね。

皆口　でも、今回やったシャルマーは大人っぽいキャラクターなので、嬉しかったです。

――アフレコは完成したビジュアルシーンを見ながらやってもらったんですけど、ビジュアルを見た感想は？

皆口　以前もビジュアルを見ながらやったことがあるんですが、絵が断然きれいになっていますね。昔のは〝いかにもコンピュータの絵〟という感じでしたが、今はほとんどアニメーションのようになっていますね。本当にスゴイと思います。

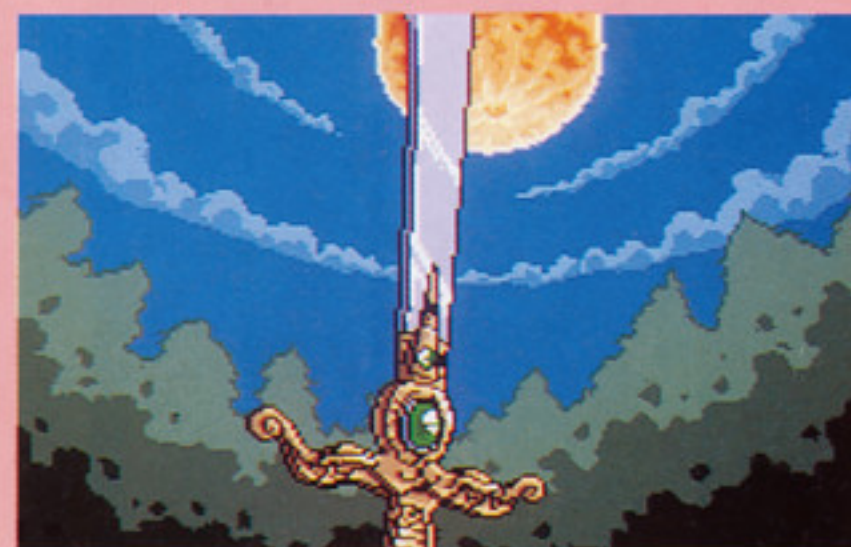
――ところで、皆口さんはゲームをやりますか？

皆口　ええ。ファミコンはやるけど、内声が出るゲーム機（ＣＤ-ＲＯＭのゲーム機）はもってないんです。だから自分が出演したゲームも見たことがないんです。

――うう、そうですか。ではまた話題を変えまして、最近皆口さんは声優のほかにテレビタレントとしての活動もなさっていますけど、ご自分では本業はどれだと思っていますか？

皆口　基本的には私は声優だと思っていますし、じつはテレビに出るのはあまり好きではないんですよ。やっぱり声優のほうがあがらないし、好きですね。

――なるほど。では最後に、ＢＥメガの読者にメッセージをお願いします。

皆口　えー、私もファミコンに一時ハマって（あのー、いちおうメガドラの雑誌なんですけど……）、何日も徹夜して体をこわしたことがありまきたので、皆さんはそんなことにならないよう、体に気をつけてゲームを楽しんでくださいね。

意思をもつ剣の神秘的な存在感に、皆口さんの声がとてもマッチしている。このゲームの影の見どころだぞ！

STORY

主人公ロールの職業は、シャルム真月教団の神官。そんな彼がなぜ旅立つことになったかは、以下を読めば明らかになる。

ときはホーリスク紀。世界の治安は乱れ、混沌の闇に身をおく者たちが妖しくうごめく“闇の時代”へと移行しつつあった。そして今、この世のすべてを滅ぼさんとたくらむ暗黒の魔王たちが、長き眠りより覚めようとしていた……。

月の神シャルムを主神とするシャルム真月教団の最高司祭ハスミルカ・フェイク・キュスナーは、世界を破滅の危機より救うべく、伝説の勇士“神々の護り手”を誕生させることを決意した。神々の護り手とは、今を去る500年前の六龍王時代末期、正義をつかさどるリュード12神より授けられた武具を手に、暗黒の魔導の使い魔たちと戦い、世界を破滅から救った選ばれし者たちのことである。シャルム真月教団には、かつての護り手が使った武具が今も御神体として大切に保管されている。魂の力を源に邪悪を討つ刀——御神刀シャルマーがそれである。キュスナーは御神刀とともに邪悪と戦う護り手に、あろうことか武甲師団団長のロール・エスクリーズを任命した。未熟者のロールに悪を討つ力は、まだ、ない。しかしキュスナーは、ロールの純真な瞳の奥に秘められた魂の輝きを信じ、世界の命運を彼に賭けたのである。このときロールはわずか17歳。基本的な呼吸法と治癒初期魔法しか使えない駆け出しの神官であった。

ロールが護り手として任命されてから1年の歳月が流れた。高等神学を学び、厳しい武道修行を修め、呼吸法を完全にマスターして、神々の護り手にふさわしい神官となるために、ロールは辛い修行に耐えた。

そして旅立ちの日がきた。ロールの神々の護り手としての最初の使命は、ハイネの森にある“護り手たちの神殿”へ行き、かつての護り手たちが暗黒の者どもを封じた聖なる鏡、“破妖門の様子”の調査をすることである。キュスナーから御神刀シャルマーを手渡され、ロールはケイドールの西に位置するハイネの森へと向かった。はたして、彼にどのような運命が待ち受けているのだろうか……。

聖刀シャルマーの役割

ストーリーでも紹介したように、ロールの武器である御神刀シャルマーは、とても畏れ多い品物なのだ。しかもこの剣は意思をもっていて、ロールと心で会話することができるのだ。彼（彼女？）は500年前から存在しているだけあって、かなり物知りだ。敵のあらゆる情報をロールに教えてくれることだろう。

この剣で敵に斬りかかるとき、剣はどんなことを考えるんでしょうかねえ？　血がつくからやだなあ、とか、そんなに激しく振り回さないで、とか、思っているのかなあ……はっ、つまんないことを考えてしまった。失敬失敬。

ゲーム中に入る最初のビジュアルシーンを再現！

ハイネの森を抜けて洞窟にたどり着いたロールの目の前に広がっていたのは、この世の出来事とは思えぬほど奇怪極まりない光景だった……という場面のビジュアルシーンをアニメ情報誌のノリで紹介してみよう。とくとご覧あれ。

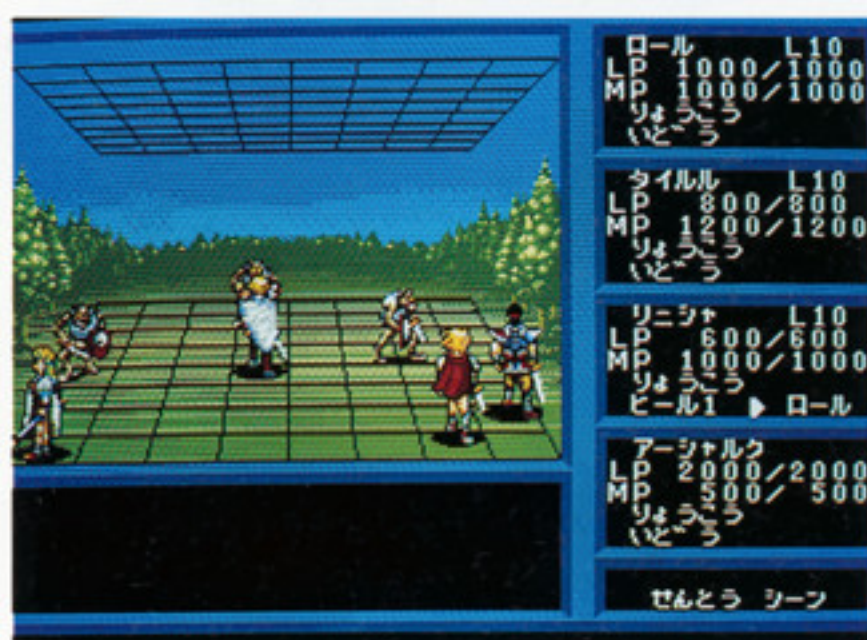
①洞窟の前で、炎を囲んで踊る妖魔たち。

②「ヘイブン・デロタ・ルーゲイ……」不気味な呪文が…。

⑥ロール「あれは破妖門のかけら……！」

⑦妖魔たちの踊りは、はてしなく続くかに見えたが。

⑧突然、円陣の中心部に雷が轟音とともに落ちる。

BATTLE SYSTEM

戦闘フィールドにはマス目が表示され、キャラクターを将棋盤のコマのように動かすのだ。一筋縄ではいかないぞ。

いままでなかなか紹介できなかった戦闘のシステムが、ようやく完成しつつあるとのことなので、重要な点をかいつまんで説明しよう。画面は以前に紹介したものとほとんど変化はなく、若干キャラの書き換えが施された程度だ(外ワクは依然開発中)。具体的な流れは、
①敵との遭遇
②各キャラにアイコンで行動を指定する
③指定した行動の結果
となり、敵味方どちらかが全滅するか逃げ出すまで②と③を繰り返す。まあ、これはRPGの戦闘の基本だ。しかし、それら1つ1つを注目してみると、「アイル・ロード」ならではの特徴がいっぱいつまっているのだ!

戦闘時のアイコンは10種類あって(右のカコミ参照)、一度の動作で待機するものと、再度指示を出さない限り実行し続けるものがある。それらを把握(はあく)して、効率のよい戦闘をするように心がけよう。

敵が攻撃範囲に入ると、敵キャラの上にターゲットが表示されるので、攻撃する敵の時を選択しよう。

これが戦闘時のアイコンだ

3D移動モードでモンスターに遭遇すると、画面は戦闘モードに切り換わり、画面下部には以下のアイコンが表示される。そのときどきの戦況に応じて、これらのアイコンで各キャラクターに指示を出すわけだ。下の表で各アイコンの機能を把握(はあく)しておこう。

移動	指定したキャラクターを戦闘フィールド上の位置に移動させる。
攻撃	各キャラの戦闘範囲内の敵を1回だけ攻撃する。
迎撃	今いる位置に待機し、敵に攻撃をしかけられたら反撃する。
追撃	指定した攻撃目標(敵)を追いかけて攻撃をする。
突撃	指定したキャラに一番近い敵に目がけて突撃する。
特殊技能	魔法に代表される、各キャラがもつ特殊な技能を使う。
道具	持っているアイテムを使う。指定が終わると待機の状態になる。
待機	今いる位置に待機する。待機している間は防御力が上がる。
逃走	戦闘から逃げる。戦闘フィールドの一番端にいる場合のみ可能。
情報	指定したモンスターのパラメータなどの情報を表示する。

③草影から見守るロール「なんのマネだ!?」

④ローブをまとった妖魔が怪しげな呪文を唱えている。

⑤妖魔の口から鏡の破片が。妖魔「グガー!!」

⑨そのショックで倒れるロール「ウワ――」

⑩「――ウッ!」。そしてローブの妖魔の声が……。

⑪「ご復活おめでとうございます、トロイ・スファル様」

ROOM MODE

以前からルームモードについて紹介してきたけど、厳密にいうとルームモードは〝ダンジョン・ルーム〞と〝ショップ〞の２種類に分けられるのだ。前者は、アイコンとカーソルをフルに使用して、部屋の中にあるいろんな物を調べることができる。また、部屋の中に階段が配置されている場合は、ウォーク・カーソルで階段を指定することによって階の移動ができるのだ。後者はその名のとおりお店屋さんで、トーク・カーソルを使って店主に話しかけることで買い物ができるようになる。まあ、基本的な操作方法は〝ダンジョン・ルーム〞と共通する部分が多いので、あまり難し考える必要はない。右の画面写真を見て、だいたいの操作の雰囲気をつかんでおこう。

ルームモードへの入口……それがこの扉だ。新しい扉を見つけたら、胸を踊らせて開けよう。

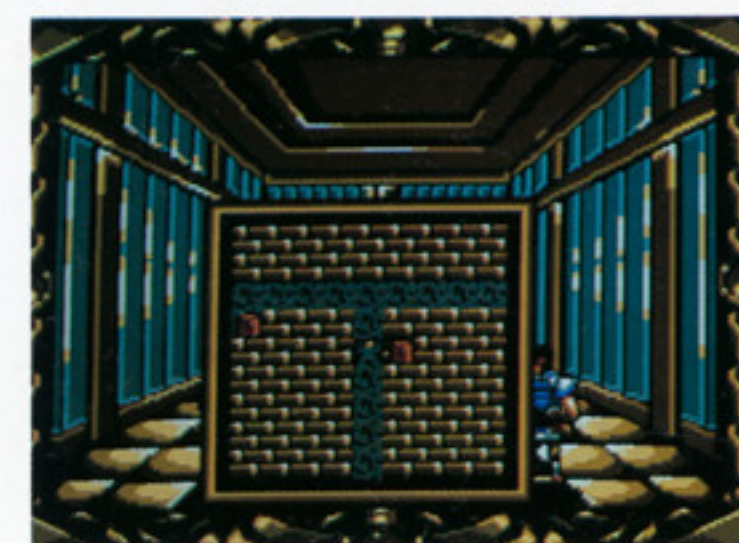
部屋の中に入った直後の状態。まず画面に出るカーソルは〝見る〞のカーソルだ。いろいろ見まくれ。

調べたいものの上にカーソルを移動し、クリックすると各行動の結果がメッセージで表示されるのだ。

〝取る〞のカーソルで箱をクリックすると、部屋の中にいる男に注意されてしまった。こりゃ失敬。

ルームモードから抜け出すには、〝EXIT〞の文字の上に移動すれば良いのだ。さすればこの画面に。

MAGIC

「アイル・ロード」には約60にもおよぶ魔法が用意されていて、それらは攻撃系魔法、攻撃補助系魔法、治癒系魔法、その他の４つに大別できる。魔法はキャラクターの精神力を表すMP（メンタル・ポイント）を消費することによって使用できる。注意しなければならないのは、戦闘中にMPが０になると、そのキャラクターは気絶してしまうということ。戦闘が終われば１ポイントだけ回復するけど、魔法は乱用しないにこしたことはない。各魔法の特性を十分に把握し、ここぞというときに使うようにしよう。なおそれぞれの魔法の効果を一覧表で紹介するので参考にしてね。

現在位置を確認する魔法〝サーチ〞を使ったところ。地味だけど非常にありがたい魔法だ。重宝せよ。

攻撃系魔法

ファイア	炎の矢が敵にめがけて飛んでいく
フラッシュ	かまいたちを発生させ、敵を切り刻む
ライトシャワー	敵に電撃の矢を降らせる
ボマー	敵の足元で爆発を起こす
ウォーターホーン	敵の足元から勢いよく水を吹き出させる
ワーム	敵の体内にワーム（寄生虫）を発生させ死にいたらしめる
ドロップ	敵に巨大な岩を落とす
スピリント	敵に先の尖った位置を次々に突出させる
サンダー	敵に高電圧の雷を落とす
アースクェイク	フィールド内すべての敵に地震による打撃を与える
千十殺	１回の攻撃で複数回分のダメージを与える
覇王斬	どんなに硬い敵でも一刀両断にする
デスハンド	黒いフィールドを出現させ敵全体の生命力を奪う
マインドボム１	闘気の塊を球状にして敵に放射する
マインドボム２	闘気の塊を球状にして敵に放射する
マインドボム３	闘気の塊を球状にして敵に放射する
マインドボム４	闘気の塊を球状にして敵に放射する
ショック１	敵の精神にダメージを与え、MPを消費させる
ショック２	敵の精神にダメージを与え、MPを消費させる
ショック３	敵の精神にダメージを与え、MPを消費させる
ショック４	敵の精神にダメージを与え、MPを消費させる
ホーリーライト	聖光を放射し、アンデットモンスターを浄化させる

攻撃補助系魔法

パニック	敵の神経を興奮させる
スリープミスト	敵に睡眠を促す成分を含んだ霧を発生させる
フェイント	フェイントをかけて攻撃を当たりやすくする
ハードボディ	味方の筋肉を硬化させ、耐久力を上昇させる
バトルフォース	闘気を発散させ、味方の攻撃力を上昇させる
ハード	味方の表面に薄い硬質の膜を作り出し鎧の硬度を上げる
シェル	敵を結界で覆い、一定時間魔法を使用不可能にする
ライトニング	敵を６本の光の輪で締めつけ、拘束する

その他の魔法

ピック	敵の所持金をすりとるという、こすっからい魔法
サーチ	パーティーを中心とする9X9マスの範囲の地図を表示
ダート	かつて訪れたことがある街や村を行き来する

治癒系魔法

フィア	星の砂をフィールドに出現させ、生命力を回復させる
ヒール１	味方の傷を治療する
ヒール２	味方の傷を治療する
ヒール３	味方の傷を治療する
ヒール４	味方の傷を治療する
ヒール５	味方の傷を治療する
ヒール６	味方の傷を治療する
ヒール７	味方の傷を治療する
ヒール８	味方の傷を治療する
ハイパー	昏倒状態の味方の回復力を高め、LPを１にする
ベイル	気絶状態の味方の回復力を高め、MPを１にする
C・プワゾン１	味方の体内にある通常毒を中和する
C・プワゾン２	味方の体内にある麻痺毒を中和する
リバート	味方にかけられた呪いを解く
トランスマインド１	自分のMPを味方に与える
トランスマインド２	自分のMPを味方に与える
トランスマインド３	自分のMPを味方に与える
トランスマインド４	自分のMPを味方に与える
プロテクション	味方の防御力を上げる

アイル・ロードのビジュアル部門をとりしきる

美樹本晴彦氏インタビュー

ＢＥメガ読者にはもうすっかりおなじみの感がある（？）美樹本晴彦氏。今回は完成したビジュアルシーンについての彼の感想も織り混ぜながら、美樹本氏にいろいろ質問してみたぞ。

ビジュアルシーンの録画ビデオを真剣な眼差しで見入る美樹本氏。良質の作品を作ろうとする氏の熱意が伝わってくる。

――「アイル・ロード」での美樹本さんがなさった作業を具体的に教えてください。

美樹本　主人公の４人のイメージイラストと、ビジュアルシーンに登場するキャラクターのデザイン、そして作画のチェックです。

――最近はアニメーションの現場から離れているそうですが……。

美樹本　ええ、ここまで入れこんでいる仕事は久しぶりじゃないでしょうか(笑)。

――実際の作業は、普通のセルアニメの作業に較べて何か大きな違いなどありますか？

美樹本　僕がやる作画修正の仕事に関しては、ほとんど同じですね。キャラクターのアップを重点的にチェックします(カコミ記事参照)。

あとこれは素材の違いなんですけど、CGの場合はドットの１つ１つが見えるので、どうしても表面が荒いという印象を受けますね。

――ご自分がデザインしたキャラクターがゲーム画面上で動くことについては？

美樹本　うーん、それはそれで面白いとは思います。ただ……。

――ただ？

美樹本　ゲームとか、あんまりよくわかんないんですよ。RPGが世間で流行り出したころも手をつけなかったし。

――そうだったんですか。じゃあひょっとして、ゲーム関係の仕事は苦手なのでは……。

美樹本　いえ、決してそういうわけじゃないんです。現に今もゲームの仕事を何本かかかえているし。ただ、モノによって作業の関わり方や、キャラデザインのタッチがだいぶ違ってくるので、一概にどうとはいえませんが。

――では少し話題の方向を変えまして、美樹本さんというと、どうしても「マクロス」に代表されるSFっぽい作品が浮かぶんですが、今回はファンタジーものということで……。

美樹本　いやあ、ファンタジーものって、じつは苦手なんですね。

――ファンタジーの世界観に入りこんでいけないということですか？

美樹本　というか、ファンタジーに登場する人たちが身につけてる鎧などって、本当にマニアックに好きじゃないと描けないでしょう。僕はあまりくわしくないから服装のデザインは苦労しましたね。

――たしかに、キャラの設定資料を見てみると、どのキャラも比較的軽装ですね。

美樹本　初期段階の設定ではフルアーマータイプだったんですけど、ゲームの開発スタッフとじっくり話し合った結果、動きやすさに重点をおいたデザインに決まりました。

――なるほど。では最後に、ユーザーに何か一言とお願いします。

美樹本　ビジュアルだけでなく「アイル・ロード」というゲームを楽しんでほしいですね。ゲームあってのビジュアルシーンですから。

――本日はどうもありがとうございました。

美樹本晴彦

これが美樹本氏だ。なんとなく物静かそうにみえるけど、本当に物静かなのだ。ぎゃふん。インタビューを始めた直後は大丈夫かなあと思ったけど、時間がたつにつれて、舌の回転も軽やかになっていった。ああ、よかった。

美樹本チェックが入ると…

登場キャラのデザインは美樹本氏だけど、実際の作画はアニメスタジオの人々が数人で手分けをしてやっている。それらのできぐあいを見て、美樹本氏も「かなりよくやっていますね」と感心していた。しかし絵の演出効果的な部分が若干弱いということで、主に各キャラのアップに修正が加えられた。下で修正前と修正後のグラフィックの比較をしているので、その違いを確かめてほしい。

修正前 → 修正後

放浪の冒険者ヒューイのアップ。たしかに修正前もスッキリしていてよいのだが、彼のワイルドな雰囲気を表現しきれていない。というわけで、こうなりました。

修正前 → 修正後

悪の女神クシャナの凄みを表現するには、修正前のグラフィックでは迫力不足。修正後では、顔の凹凸部分を極端なくらいに区別し、ホラ、こんなにこわい顔に。

美樹本氏のサイン会だ！

「アイル・ロード」の発売と同時に美樹本晴彦氏のサイン会が開催されるぞ。３月27日と28日、場所は東京の原宿にあるMECCA原宿だ。当日このショップで「アイル・ロード」を買ってくれた人先着300名に美樹本氏がサイン。

東京都港区神宮前1-15-2　アイドルワンダーランド内　MECCA原宿　問い合わせ　Tel03-5394-5565。ウルフ・チームまで。

ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士～

セガ／7月発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

光と闇が分かれ、そして今、戦いの予兆が？

その昔聖王ウェンリークは闇の力を封印した。このまま闇と光は分かれたままなのか？　オープニングではそれがわかるかもしれない。

「驚き」をこえて「感動」の域に達したアニメ！

闇の軍隊を率いる魔導士ヴェロネーゼの野望を打ち砕くため、立ち上がった光の部隊を率いるウェンリークの戦いを描く「ダークウィザード」。7月の発売をひかえて、そのゲームの全貌が徐々に明らかになってきたぞ。今回は、オープニング場面の一部を入手したので、さっそく紹介していこう。

ところでCD-ROMのゲームの魅力といえばアニメーションを駆使したビジュアルが、あげられる。これまでにもアニメーションを取り入れたビジュアルは、もちろんあった。だがこの「ダークウィザード」のビジュアルは、動画枚数ひとつとっても今までのゲームを越えるような意気込みで作られているんだ。一目見れば、その滑らかな動き（とくにキャラクターの動作）に目を奪われてしまうこと請け合い。ここに紹介した画面写真は、そのオープニングのほんの一部。とにかくこの画面写真を見て「ダークウィザード」のビジュアルの一端をかい間見てほしい。

この宝珠にアーリマンをはじめとする邪悪な闇の力が閉じ込められているのだ

以前にも紹介したアビイス城。この城でヴェロネーゼは宝珠を守れと命じられる。

師匠ギリアムの意に反してヴェロネーゼはここでアーリマン復活の儀式を行う。

過去に起こったことがいま蘇る

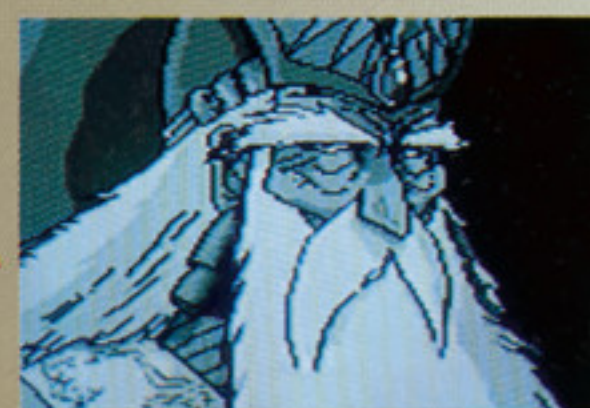
で、まずみんなに紹介したいのは今回の取材で見ることのできたオープニングだ。いままで発売されたMEGA-CDのソフトにも、たいていアニメーションのオープニングはついていたけど、下の写真を見てもらえばわかるとおりこの「ダークウィザード」では、かなりのコマ数を使った流麗なアニメーションが、いきなりオープニングでドーンと展開されるのだ。発売中のソフトでは、「天下布武」の実写取り込みオープニングが話題をさらっていたけど、この「ダークウィザード」のオープニングも、「まさにMEGA-CDならでは！」と絶賛される予感がするほど素晴らしいデキだぞ。みんなにも早く見てほしいところだ。

さて、今回入手したこのオープニングの内容だが、どうやらゲームの中心舞台となる時代の前世、すなわちウェンリーク9世が聖王を継ぐ前の話をダイジェスト的に紹介するものになっているらしい。

15代目の聖王ウェンリーク8世が治世を行っていたころ……。ヴィオスデラ島で闇の宝玉の守護者ヴェロネーゼが、暗黒神復活を企んでいた。己を封印したギリアムへの復讐と、ペシャワールを己がものするために……。

ここらへんは右の写真を見てほしいが、この迫力のオープニングの最後のほうには、何人（？）かのモンスター（四天王？）たちも登場する。はたして彼らはいったい……？

開発中のアニメーションでもこんなにシーンはバラエティに富んでいる。まだ開発中、完成するのが楽しみだね。

注目!! 流れるようなアニメーションを見よ！

四天王は果たして魔導士の一部なのだろうか？

オープニングで明らかになる四天王の正体は、なんと魔導士ヴェロネーゼの肋骨から生まれたモンスターなのだ。四天王誕生後にヴェロネーゼ自身がどう変貌するのかは、まだわかっていない。勝手な予想だが、実はヴェロネーゼ自身もモンスターになってしまうのではないだろうか？　自分の骨を４本も（モンスター１体につき肋骨１本）出すわけだからかなり痛いはずだ。そうまでして生み出すくらいだから、かなり復讐に燃えているに違いない。このモンスターたちがゲームでどんな活躍をするかはまだ定かじゃないけど謎のつきまとうキャラクターになりそうだ。

地獄ダ・ハーグ

炎獄カーマーク

水獄ビタースーパ

風獄カンドュール

不気味に成長を重ねる闇で生まれたモンスター

RPG では、モンスターといえばやっぱり敵役のイメージがあるよね。でも、この「ダークウィザード」はちょっとシステムが違っていて、なんとモンスターを召喚して味方にすることができちゃうのだ。召喚できるモンスターは約５種類だけど、どんな奴が召喚できるかはやってみてのお楽しみ。

で、結局召喚で味方にできるものも含めて「ダークウィザード」には60種類以上のモンスターが登場するらしい。60種類を多いとみるか少ないとみるかは意見が分かれるところだろうけど、これら闇で生まれたモンスターたちはそれぞれが成長を重ねていく生物であり、成長すると名前も変わってくるのだ（なかには成長しないモンスターもいるらしいけど）。すなわち、60種類のモンスターが仮に全部第２段階に成長したとしてもなんと120種類にもなるわけだ。そして、これらが第３段階に成長すると……。ああっ、考えただけでもゾクゾクするぞ。というわけで「ダークウィザード」はモンスターも豊富なのだ。

すべてはこの瞬間から始まったのだ。いったいこの後に何が起こったのだろうか。

裏切り者の魔導士ヴェロネーゼ。

ヴェロネーゼの師匠である魔導士ギリアム。

四天王の秘密とは？

ゲームのオープニングでは物語のプロローグが語られることは前のページで書いたとおりだけど、ここでは四天王たちに関しては誕生シーンが出てくるだけだ。これ以外はいっさい不明の四天王だが、彼らはヴェロネーゼの野望のために彼の肋骨から作り出されたモンスターでもある。ということは四天王はヴェロネーゼの分身であるともいえ、絶大な力を秘めていると予想される。成長するモンスター軍団とそれを率いる強大な四天王たち。こりゃあ、はやくも対決が待ち遠しいかぎりだね。

また、一方ではヴェロネーゼが、ヴィオスデア島で復活させようとしている暗黒神アーリマンの存在も不気味なところ。アーリマンが復活したとき、ヴェロネーゼと四天王ははたしてどうなるのか？　そして、ペシャワールの運命はどうなるのか……？　こいつはこの夏一番気になるゲームになりそうだぞ。

ヴェネローゼが岩の壁に手を当てた途端に悪夢が始まった。

これからはわしの世界だ!!

電忍アレスタ

コンパイル／6月下旬発売予定／価格未定／SHT／CD-ROM

超人気シリーズの続報だ!!

前作での人気を引き継ぎ、あのアレスタが帰ってくる！ 電忍となったアレスタが、どんな活躍をするかこれは見物だぜ!!

電忍アレスタ
Nobunaga and his Ninja force
© 1992 COMPILE

織田信長
武田信玄
上杉謙信
斉藤道三

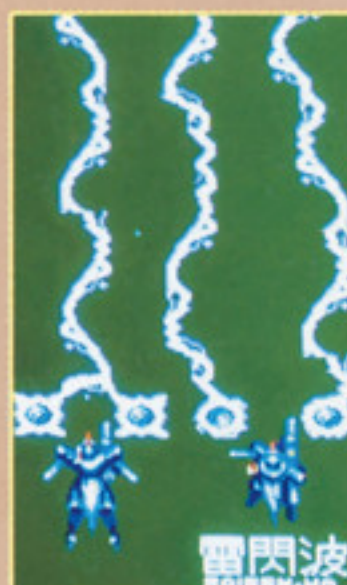
1556年、生き残りを果たした戦国大名

長宗我部元親
毛利元就
島津貫久
今川義元

今度のアレスタの時代設定は、西暦1500年後半の日本が舞台となっている。その当時の日本は、軍雄割拠する戦国時代だったのだ。こんな時代にアレスタがあんのかと、疑問を投げかけたあなた、あるんですねーコレが。元々は、アレスタの原形ともいえる、「鉄甲兵」というものが、種子島に漂着した異人さんによりもたらされたとのこと。異人さんはエライ。

今回の武器システムはどうなる!?

今回の武器システムは、自機に常に装備されている通常兵器と、パワーアップアイテムを取ることによって装備できる特殊兵器。それに「太郎丸、次郎丸」と呼ばれるオプションユニット。ここまでは前作とほぼ同じだが、もうひとつ忍術ボムという武器が加わったのだ。これは、巻物アイテムを取ることにより、画面全体の敵にダメージを与えるらしいぞ。続きは次号で！

特殊兵器＆オプションユニット紹介

レーザー系兵器。強力な雷を前方に放ち、直線上の敵を一掃する。これは使えそうだぜ。

多方向に攻撃をする兵器。4方向から最大8方向への攻撃が可能。

攻撃・防御を兼ねる兵器。通常自機の前方に固定されているオプションが、自機の周りを回転。近づく敵に体当たり攻撃を行う。回転バリアーにもなる。

オプションユニットから、物に触れると大爆発を起こす大量の小型爆雷を放出。

ショットボタンでオプションユニットを飛ばし、障害物の向こうの敵などに先制攻撃を加えることができる。

MEGA-CDハミダシ情報

さて、今月は一体型のWONDERMEGAも登場して、なかなか活気のあったMEGA-CD PRESSだけど、ちょっと新作情報の補足をさせてもらおうかな。まず、RIOT日本テレネットの「コズミック・ファンタジーStories」「デスブリンガー」「魔法の少女シルキーリップ」の3本だけど、これらはすべて3月中に必ず出るそうだからね。ソフトの完成度の関係もあって今月号は十分紹介できなかったけど、来月は期待しててくれよ。それと、動向を気にしてるファンも多いマイクロキャビンだけど、とりあえずMEGA-CDの第1作にはまったくのオリジナル作品を来年くらいに出したいそうだ。あと、新参入のデータウエストさん以外にも、近々参入するメーカーさんも多そうだからみんなで期待してようね。

開発CODE NO. 1212X

セガ・オリジナルSHT(シューティング)制作始動中！

タイトル未定 発売は今秋か!?

'90年10月発売の「アローフラッシュ」以来、リリースが途絶えていたセガのシューティングゲームが、いよいよ姿を現す。しかも、セガはユーザーから敵キャラを大々的に募集し異色作品に仕上げようと構想だ！

ENEMYキャラ大募集！

緊急事態発生！　突然のことだが、セガからオリジナルシューティングを制作中との情報を入手した。なにやらいわくありげな1212Ｘという開発CODE(コード) No.をもつタイトル未定のこのシューティング。最近、凋落(ちょうらく)気味のシューティングゲームに喝(かつ)を入れるためセガが満を持して開発中の異色シューティングだという。はたしてその実態は……!?

ゲームシステムはこうなる！

この1212Ｘは、横スクロールシューティングゲームだ。ラウンドは〝成層圏面〟〝都市面〟〝植物面〟などの８部構成となりそう。自機は４種類のものから１機を選択。自機それぞれにヨーヨー状のオプションがつき、５種類の特殊火器と１種類の通常火器をもつ。しかもオプションは進化していき、ある程度自立的に敵に対して行動する。またこの1212Ｘは、最近のありがちな超難易度シューティングのアンチテーゼとして、あくまで〝撃つ快楽〟そして〝撃ち続ける快楽〟をもっとも重視した作りになるという。ちなみに２Ｐプレイ可能。メガモデムを使った通信プレイモードもある。

そして世界設定は

1212Ｘの最大の特徴は、その世界設定だろう。遺伝子操作により惑星改造が可能になった時代。その遺伝子操作技術によって人類が生存可能になった惑星アヴァロンが舞台となる。

惑星アヴァロンは、今壊滅的な危機に襲われていた。ある１人のテロリストが、ＤＮＡを全方向に進化、異化させる特殊ウイルスを惑星上にばら撒いてしまったのだ。アヴァロンの生命体に次々と突然変異が起こり、凶暴化した生物たちは互いに食いあい、そして人類を襲いかかった。……。

1212Ｘは、こうした生物相がねじ曲がった惑星が舞台になる。したがって、登場する敵キャラも突然変異で異化し、知性さえ狂った生理的嫌悪感をもよおすグロテスクで気持ち悪さを強調したものになるだろう。たとえば、下の写真で紹介する寄生虫類や微生物、軟体動物などが巨大化、異形化したようなヤツらだ。1212Ｘは、こうした生物的なおぞましさを基調にし、敵をぐちゃぐちゃに〝撃って潰す快楽〟を強調しているのだ。

古代魚のような自機のデザイン案。自機も生命体として設定されている。実際は、これにオプションがつく。

こちらも自機のデザイン案。昆虫をモチーフにしたデザインだ。完成版ではどんなデザインが採用される？

現在開発中の敵キャラの数々

敵〝ヒラムシ〟。平べったい身体をもち背と腹を波うたせ襲いかかる。

敵〝ハネムシ〟。側面から生えた透明な羽をウェーブを描いて動かし飛行する。

敵〝ウジムシ〟。ぬめぬめとした身体を伸び縮みさせ、しつこく体当たりしてくる。

敵キャラ募集はこうして!!

キミ自身がイメージした、グロい敵キャラのイラスト（説明文もつけて）と名前を送ってほしい。〆切は、５月８日消印有効。ＢＥメガ1212Ｘ　敵キャラ募集係まで。優秀作品にはセガよりMEGA-CD５台、セガブランドのお好みソフト20本、その他グッズを30名にプレゼント。発表は６月８日発売号だ。

MEGA-CDなどの賞品が、キミの応募を待っている。（賞品提供　セガ）

※ＢＥメガでは来月号から、この1212Ｘの新コーナーを連載するぞ！　次号は、1212Ｘの世界をオリジナル小説で紹介する予定だ。

テラドライブの情報をキャッチアップ！

TERA COMMNICATION テラコミ

シエラ オン ラインのゲームが続々と登場！

MEGA-CDにも移植されるといいね!!

コンクエスツ・オブ・ザ・ロングボウ

「キングズクエスト」「ライズ オブ ザ ドラゴン」で知られるシエラ オンラインの新作だ。価格は11,000円。発売中

この「コンクエスツ・オブ・ザ・ロングボウ」は、昨年映画でも上映された、あの有名なロビンフッドが主人公のアドベンチャーゲームなのだ。

ゲームが始まってしばらくは、シャーウッドの森が続き、迷いやすくとまどうかもしれない。そんななかでも、オーストリアで囚人として捕らえられているリチャード王を救う目的を決して忘れてはならないのだ。

このゲームはアイコンによる操作のため、非常にわかりやすい。たとえば、画面上の人物と話たいときなど、アイコンだと一目瞭然。ただクリックするだけなのだ。

ゲーム操作の簡易性もさることながら、このゲームを盛り上げているのは何といっても多彩なアニメーションであろう。悪漢に追われて女の人が逃げているシーンが目の前に見えたり、古城に向かってロビンフッドが歩いているシーンなどの臨場感は圧巻だ。さらにＶＧＡグラフィックの美しさも加わって、映画的な雰囲気が醸し出されているといっていいだろう。

Conquests of the Longbow

これがタイトル画面だ。グラフィックはＶＧＡ対応でさらに美しい。まるで映画の１シーンのようだ。

I thought I'd head to the Overlook and see if anyone of interest comes along Watling Street.

仲間との会話。英語なのが……。とりあえず、町へいく道をちょっと行ってみるかな。

映画のシーンがゲームで再現!!

リトルジョンに言われたとおりに来てみると……。

霧につつまれた古城を見下ろすロビンフッド。

Release the woman

女の人が追われている。ロビンフッドは助けるのだ。

Sink deep roots. Drink of sun and rain.

精霊に木にされてしまった。聖なる木を的にしたから？

続々と発売されるシエラオンラインの新作ゲーム

キャッストル・オブ・ドクターブレイン

ブレイン博士に会うために３Ｄ迷路から古典的なパズルまで、さまざまなパズルを解いていくゲーム。ちょっと新しいタイプかも。9,000円。発売中。

数十種類のパズルを解くカギはあなたの頭脳なのだ。

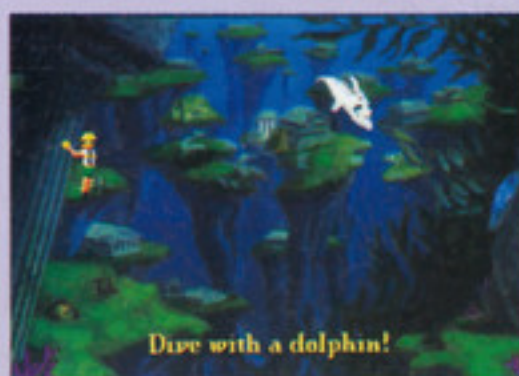
ミックスド アップ フェアリー テールズ

いろいろと入り混じったおとぎ話を元に戻すのが目的のアドベンチャーゲーム。マウスでアイコンを操作するだけなので簡単に楽しめる。9,000円。発売中。

ジャックに頼まれて斧を探してきて渡してやると……。

エコクエスト

主人公アダムを操作して網に引っかかったイルカを助けたり、公害の被害にあった魚を助けたりといった環境保護が目的のゲーム。11,000円。発売中。

Dive with a dolphin!

売り上げの一部は環境保護のための施設に寄付される。

ローラボーII

「The Colonel's Bequest」に続くローラボーシリーズの第２弾。1920年代に、博物館を舞台に次々と起こる殺人事件を解いていくゲーム。価格、発売日は未定。

ツタンカーメンの呪いか？いったい犯人は誰だ？

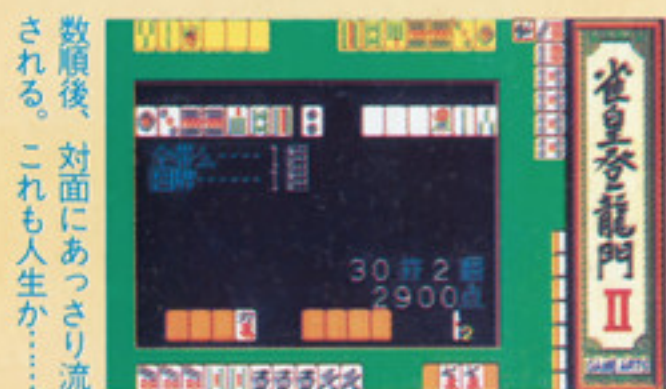
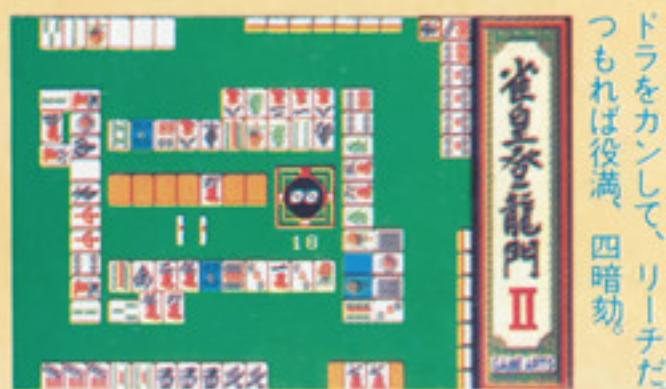
新作ソフト情報　日本語DOS／Vソフトが充実してきた!!

雀皇登龍門II

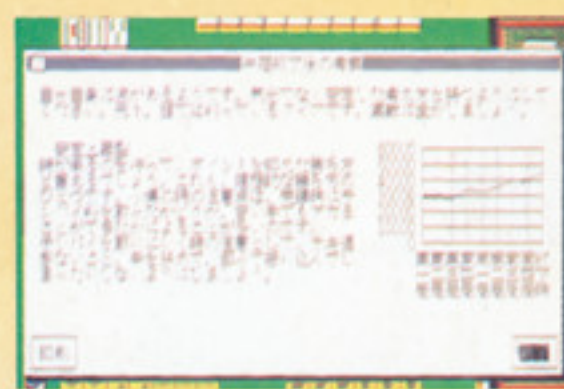
●セガ、ゲームアーツ／発売中／9,800円

ゲームアーツの「雀皇登龍門II」は日本プロ麻雀連盟公認のかなり硬派な麻雀ゲームだ。

競技麻雀、一般ルールの対局はもちろんのこと、認定級なしからプロ認定まで、段階ごとに強い相手と戦いながら級を上げていく昇級試験など、いろいろなモードが用意されている。

そのほか、実際の対局を見て勉強できる観戦モードやプロが雀力を診断してくれたりもする。また、努力の成果がわかるように過去の成績を見ることもできる。麻雀がうまくなりたい人にはピッタリのソフトといえる。

ドラをカンして、リーチだ。つもれば役満、四暗刻。

半荘終了後、ちょっと考察。けっこう、うれしい機能だ。

数順後、対面にあっさり流される。これも人生か……。

小島武夫の打ち方を観戦。プロでもの反省するのだ。

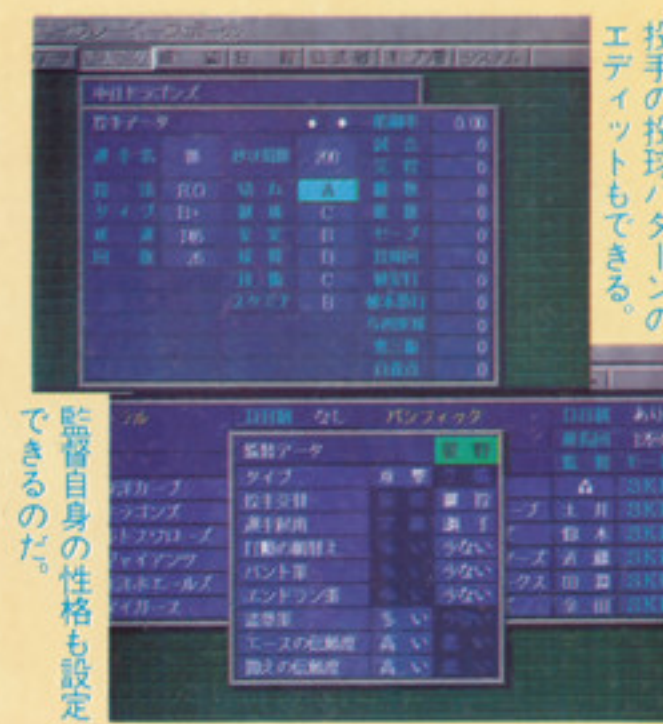
ベストプレーベースボール

●アスキー／3月6日／9,800円

この「ベストプレイベースボール」は自らがプロ野球の監督となり、ペナントレース優勝を目指すゲーム。よくある対戦型スポーツゲームとは趣を違うのだ。

プレイヤーができることは大きく分けると2つ。選手のデータ変更と選手へサインをだすことだ。

プレイヤーは選手のデータ変更によって、自分自身の独断と偏見による選手データで実際のペナントレースを楽しんだり、オリジナルチームを作って対戦させることもできる。（マウス対応）

自分のチーム以外の対戦は結果だけを表示。

投手の投球パターンのエディットもできる。

試合中。監督としてサインも出せる。

監督自身の性格も設定できるのだ。

フライト・オブ・ジ・イントルーダー

●アスキー／近日発売予定／9,800円

フライトシミュレータで遊びたいけれども、どれも操作が複雑だからなあとと思っている人にこのゲームをオススメしよう。このゲームは、キーボード、マウス、ジョイスティック、それぞれに対応している。そのうえ、オートパイロット機能で操縦をすべておまかせにできる。かなり練習しないと発進すらできないようなフライトシミュレータが多いなかで、特筆ものであろう。（写真は英語版）

機体はイントルーダーかファントムを選択する。

オートパイロットで目標地点までフライトが楽だ。

様々な視点から自機を見ることができるのだ。

自分でミッションの内容を設定することもできる。

INFORMATION　パズルコンストラクション

自分で作ったゲームを自分で楽しむのも悪くはないが、どうせなら誰かにプレイしてもらいたいというのが人情だろう。そこで、「パズルコンストラクション」を使ってゲームを作ってやろうという人がいたら、応募してください。抽選で3名にプレゼントしちゃう。ただし、プレゼントに当選した人はこのソフトで作品を送らねばならぬ。

宛先■〒108東京都港区高輪2-19-13NS高輪ビル／ソフトバンク／BEEP！メガドライブ「パズルコンストラクション」係まで。質問、意見も書いてね。

自分でオリジナルゲームを作ろう。

TERA NEWS　テラについての質問から

テラドライブに関することでもっとも多かった質問は相変わらず、MEGA-CDとの接続のこと。これは前にも掲載したとおり、答えは「接続できない」。また周辺機器の質問も多かった。IBM PCというハードが難しいのでテラってよくわからないといった質問もあった。機会があったら、じっくりと解説するので期待していてね。あと、IBM PCソフトをメガドラに移植してほしいとの意見が多かった。

プレゼント当選者（トレーナー）

島根県益田市・小西丈／神奈川県南足柄市・春日英己／静岡県静岡市・岩本真和／東京都町田市・山田晃大／大阪府和泉市・寺田太一（敬称略）

テラ用の周辺機器（マルチボード?）の発売は?

STAGE 1

HYPER SEGA

ArcadiaMazing 外伝

アルカディア・メイジング

おことわり

今月号から突然、なんの前触れもなく始まった新企画。いや、前触れぐらいはあったかもしれない……。マンネリの嵐が吹き荒れ、停滞しきった当コーナーに喝を入れるべく、さっそうと登場した期待の新コーナー、その名も『アルカディア・メイジング外伝』。智略と友情の、アクション・ファンタジーの一大巨編。手に汗握る冒険あり、はらはらドキドキの戦いあり。お色気はないかもしれないが……。とにかく、あの名作と呼ばれる「シャイ・ダク」に、劣るとも勝てっこない、本格RPGの新旋風！ といったところだ、あとは読んでのお楽しみ!!

さあ、いよいよ始まり、乞うご期待!!

セガ・ファンタジーワールド

場所　奈良県橿原市葛本町201-1
交通　近鉄新ノ口駅下車徒歩5分
営業時間　AM10：00〜AM0：00

回る大仏！行く手を阻む驚異の体重!!

キキョウがプログラムしたゲーム「アルカディア・メイジング」は、ダンジョンのように連なるAMセンターを進みながら様々なゲームで対決していく、一粒で何倍もおいしいソフトなのだ。ところが、デバッグ中、突然システムの暴走が起こり、彼の妹ユリはゲームの世界に入りこんでしまった。しかも、プログラムは自己増殖によって、無限にマップを広げはじめたのだ。このままでは2度と、ユリは元の世界へ戻れなくなる。さまようユリを救出すべく、彼女の恋人のカイは、キキョウ、そしてゲーム・デザイナーのリーナとともに、みずからゲームの中に入りこんだのであった。さあ、ゲーム・スタートだ。

ファンタジーワールド

そこは森だった。葉っぱの間を、ぶっとい蔓が蛇のように走ってら。でもさ。ちょっとばかし、サイズを間違えてないかい？ トンボはフライパンみたいに大きいし、チョウはザブトン並みだ。テロリとぶら下がってる豆ときたら、おいらの頭よか大きいぞ。

「これでいいのよ」

リーナが言った。

「ミクロ・キッズのイメージなの。わかる？」

けどさあ。

樹木の間のキディ・ライドで、鹿が遊んでる。ミクロ・キッズに鹿なんか出てたっけ。

「第1の部屋は、奈良県橿原(かしはら)市のセガ・ファンタジーワールドをモデルにしたんや」

ノートパソコンを脇に抱え、キキョウは澄まし顔で答える。

「奈良ゆーたら、鹿やろ？」

あのな……。そーゆー安直な発想してっからバグるんだよ、きっと。

「この先に、鍵のかかったドアがあるんや。その鍵を手に入れなぁ先へは行かれへんで。鍵は誰かが持ってる。そいつを捜しあてて、ゲームで勝ちゃ、鍵はもらえるんや」

「どうやって捜すんだ？」

「話でもしてみーな」

得意顔でキキョウは言った。

「RPGの基本やろ」

冗談じゃねーなあ。鹿センベーでも、くれてやれっての？ 奈良公園で観光してるんじゃないんだぞ。

「てっとりばやく行こうぜ」

なんたって、作った当人たちが横にいるんだ。攻略本を連れ歩いてるようなもんだ。

ミクロの世界へようこそ。明るい森のグリーン・ファンタジーは、キディ・ライドでいっぱい。

ファンタジーワールドは、国道24号沿い、トイザらスの中。駐車場は、ざっと500台収容可能。

「この部屋の鍵は、だれが持ってんだ？」
　すると、リーナが指さした。
「ほら、最初の対戦者は、あそこにいるわ」

☆

　森の緑の先に、白亜の城壁があった。そのなかに、そいつはいた。いや、いたというよりも、あったというべきかもしれないけど。
「なんだ？　あれは」
「大仏サンを知らへんのか？」
　あのね。そんなこたあ、見ればわかるよ。おいらが聞きたいのは、なんで大仏なんかと対戦しなきゃならんのかってことだ。
「だって奈良だもん」
「奈良ゆーたら、大仏やろ？」
　蹴たおしたろかっ！
「あら？　猿石のほーがよかったかしら」
　そーゆー問題じゃないってば。
「なんにしろ、あれと勝負せなならんで。この部屋の鍵は、あれしか持ってへんさかいな」
しょーがねーな。わかったよ。こうなりゃヤケだ。ゲームでも禅問答でも、やったろーじゃねえの。
「おい、ダイブツ。鍵をよこせ」
　とたんに大仏、ギロリと目を向きよった。
「小僧、何か用か？」
　えっとぉ……。そのぉ……。もし鍵をお持ちでいらっしゃったら、よろしければ戴けるとありがたいんですが……。
「あんた、なにビビッてんのよ。しっかりしなさいよ」
　だってよぉ、リーナ。あれ、法衣を着てっから大仏だけど、スーツだったらパンチパーマの危ないオッサンと変わんないと思うぞ。
「わしにゲームで勝ったら、鍵をやろう」
　ドスのきいた声で大仏が言った。すると、辺りがまっ暗になった。続いて天井ぎわに弱々しいブルー・ライトが灯り、無数のダクトが浮かび上がる。
　その中央にR360があった。
「まずは、わしからだ」

　大仏は、タスキがけも勇ましく、ドッコイセとR360に乗りこんだ。まくったスソからスネ毛の濃い足が見えた。
　なんだかなあ。タメ息、出ちゃうな。
　なあ、キキョウ。このソフト、完成しても売れないんと違うか？

☆

　大仏のスコアは、21機だった。
「カイ、R360は初めてやろ？」
　キキョウが言った。
「簡単に説明したるワ。制限時間は2分。弾数、燃料などの制限はない。残り50秒になると、後ろから敵が来るさかい、逃げなアカンで。あとは……」
「要するに、撃ちまくって22機以上やっつけりゃあ、おいらの勝ちなんだろ？」
「ま、そーゆーこっちゃ。しっかり、やり」
言われるまでもない。これは初めてだけど、G-LOCなら何度かやってんだ。たった22機だろ？　楽勝だぜ。
　とはいうものの、おいら、乗り物には弱いんだよな。グルグル回ろーもんなら、乗り物酔いするかもしれないぞ。
　スクリーンには、波うつ緑の草原の上で、敵機の銀翼がきらめく。スティックをひねると横殴りの回転、胃袋がコンニャクになったみたいだ。ゲゲゲ。酔いどめの薬、飲んどきゃよかったかな……。
　とにかくギリギリで22機をマーク。流れるように空母に着艦したときには、脳みそがシェイクされて、ナマコになった気分だ。
　フラフラときょう体から降りると、外は星のまたたく夜空になっていた。青白い月光を受けて、キキョウが、顔の前で金色の鍵を振ってみせる。リーナの横には、古くさい木彫に飾られたドアが浮かんでる。
「やるやんけ」
「まあな。軽いもんよ」
　なーんていいつつ、じつは冷や汗もんだった。
「そらっ」
　キキョウが鍵を投げてよこした。それをドアの鍵穴にさしこむ。カチャリ。
　さあ、次へ行くぜ。ユリ、待ってろよ。

城壁に囲まれたストリート・ファンタジーは、ノリもコテコテ、カーニバル・ゲームのメッカ！

ブルー・ライトにオレンジ灯が並ぶ、メカトロ・ファンタジー。最新の体感ゲームが勢ぞろいだ。

チラっと上を見てごらん、トンボは飛ぶし、魔女も翔ぶ。

星明かりのスターライト・ファンタジーにて、藤井店長。夜空に抱かれてメダル・ゲームをどうぞ。

セガ情報ステーション

敵キャラ村おこし企画!!

　地域に根ざした活動を心掛ける当コーナーでは、地方色豊かな敵キャラを募集します。キミの町の名物・特産・天然記念物など、動物・植物・建造物どころか食べ物でもOK。その名前と特徴、得意なゲームとその理由を書いて送ってください。採用された人にはオリジナル・グッズをプレゼント。セガに対する意見・要望なんかも募集しちゃうよ。ドンドン送ってね。
応募要領：ハガキに◇住所・氏名・年齢・電話番号と内容（具体的に！）を明記のうえ、〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル／ソフトバンク株式会社／BEEP！メガドライブ編集部「HYPER セガ」キャラ係まで、送ってください。なお、プレゼント当選者の発表は、発送をもって替えさせていただきます。

プレゼント

BE メガ 裏技リーグ Vol.24

最近はソフトの発売ペースがおちついてきているせいか、今回はイキのいい裏技が少ない。でも、もうすぐ新作ラッシュだから、増ページが必要なほど情報が来るかもね。

乱世の覇者

大名を途中で変える　2軍

普通にプレイしていて自分の番がまわってきたら、方向キーを「上、上、下、下、左、右、左、右」と押すと効果音が鳴る。そうしたらスタートボタンを押すと、アスミッくんの絵がコマンドに加わっている。

このコマンドを使うと、自分が使用する大名をプレイ中に変更することができるぞ。

（宮城県・荏畑智之・17歳）

自分の番になったら、コマンド類を表示しない状態でコマンドを入力。そのあとスタートボタンを押す。

すると、アスミックのイメージキャラクター（？）アスミッくんがコマンドに加わっている。

あとは好きな場所を選ぶだけ。この技を使うかどうかは君しだいだがね。

隠しメニュー　1軍

タイトル画面が表示されているときに方向キーを「上、右、下、左、上、右、下、左」の順に押したあと、Cボタンを4回押そう。「ウォー」という音声のあとに隠しメニューが現れるぞ。

（東京都・小島敬・16歳）

タイトル画面のときにコマンドをきっちりと入力。うまくいけば声が出る。

隠しメニューは、書いてあるとおりの効果が得られる。突然エンディングになるものもあるから注意しよう。

「怪しいロゴ」は4種類ほどある。ぜんぶ見てみるとけっこうオモシロかったりする。

ワンダラーズ　フロム　イース

レベルが変更できる　1軍

普通に電源を入れたら、2P側のコントローラーの上とA、B、Cボタンを押したまま1回リセットする。そのあと、2P側のボタンを離さずに、1P側のスタートボタンを押して、データロード画面にする。

そして適当なデータをロードするか、最初から始めるかして、アドルのステータスを表示させよう。2P側のコントローラーのCボタンを押したまま方向キー（2P側）の上下を押すと、アドルのレベルが変更できるぞ。

（東京都・樋口雅彦）

2P側のボタンを押したまま리セット。そのまま離さずにステータス画面を表示させる。

あとは2P側のパッドでレベルが変更できる。ついでにダメージも回復するから、ガルバラン戦で使うといい。

精霊神世紀フェイエリア

デバッグモード　1軍

まず、ゲームが始まった直後、サーナ（宿屋の女の子）と会話を3回してから、街の北門へ行く。そして門から1歩出て、左の森のほうにそって進むと、森の中に入れる場所があるので、奥まで行ってみよう。

すると、見えないけれどそこには隠れている人がいて、そいつと話すと「さかだての指輪」がもらえる。

そうしたら「さかだての指輪」を1回使ってから（このときの効果は何もない）、「せってい」の「メッセージそくど」のウィンドウを表示させる。

そのあと「メッセージそくど」の「MIN」を10回連続で設定して、次に「はやい」を1回設定する。うまくいけば、魔法が2つ自動的に手に入るはずだ。あとは、普通にコマンドウィンドウを開くと、「デバッグ」が新たに加わっているぞ。

これで、キャラクターの人数やレベルの変更が自由自在だ。

（茨城県・前田ゆうや・13歳）

まず、ゲーム開始直後にサーナと3回話す。どもり癖のある女の子だからすぐにわかるはずだ。

そのあと、門から1歩出て左側にそって進む。その先にいる人と話したら、手順を間違えないように操作だ。

メンバーの人数やレベルはおろか、戦闘のオン、オフやフラグを立てることも可能。もはや、まともなプレイは不可能かな？

●裏技リーグ欄外編《ビースト・ウォリアーズ》【タイトル画面の表示中に、A、B、Cボタンを押したままスタートすると、サウンドテストに入れる。同じ要領で、A、Cボタンを押したままだと効果音が聞けるモードになる。】（茨城県・海千山千・19歳）←このレベルの裏技は、もうそろそろ標準にしてほしい今日このごろ。アマに認定。

●裏技リーグ欄外編《ちびまる子ちゃん　わくわくショッピング》【タイトル画面が表示されているときに、方向キーの上を押しながらスタートすると、サウンドテストモードに入れる。】（東京都・武道賢弘・17歳）←君もアマに認定だ。

ソル・フィース

面セレクト　1軍

タイトル画面が表示されているあいだに、ボタンを「A、B、C、A、B、C、B、C、B、A」の順に押すと、変わった効果音が鳴るので、そのあとすぐにコンフィグモードに入ってみよう。面セレクトができる項目が入っているぞ。ちなみに、このコマンドを使ってプレイしているときは、ポーズをかけてショットボタンを押すとスローモーションがかかる。

また、プレイ中でもポーズ中でも、A、B、Cボタンをいっぺんに押すと、次の面に飛ばすことができるのだ。

（東京都・内地チーム・21歳）

メニューを表示させない状態でボタンを正しい順番に押す。すると効果音が出るはずだ。

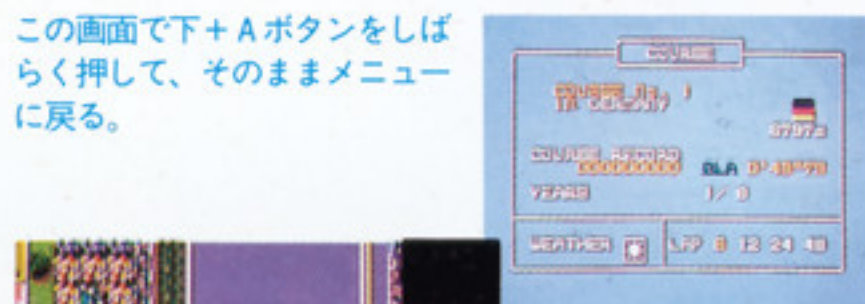
すかさずコンフィグに入れば面セレが可能。いちばん下の項目で、Aを押しながら右をしつこく入れると、無敵や残機99も選べるぞ。

F1サーカスMD

決勝レースを2周に　2軍

メニュー画面で「COURSE」を選択して、データを表示させたら、方向キーを下に入れながらAボタンをしばらく押そう。そのあと予選を普通に走ったあとに、決勝レースの周回数が2周（本来は6周以上）になっているぞ。

（埼玉県・長田洋・19歳）

この画面で下＋Aボタンをしばらく押して、そのままメニューに戻る。

そのあと、普通に予選を完走する。結果が何位に終わろうが、いっこうにかまわないよ。

すると、決勝レースの周回数がたったの2周になっている。最初に勝負をかけたいときに使おう。

天候を変更する　補欠

まずメニュー画面で「COURSE」にカーソルを合わせ、スタートボタンを押して、データを表示させる。このときスタートボタンは押したままにしておく。

そのあと方向キーを上に入れながらAボタンを押すと天候が「晴れ」になる。また、同じように方向キーを下に入れながらAボタンを押すと、天候を「曇り」にすることができるぞ。

（愛知県・ゴム長の野望・18歳）

スタートボタンで「コース」に入り、そのままボタンを離さずにコマンドを入力。

写真を載せても無意味だけど、晴天がイヤだったら曇に、その逆だったら晴天に変更できるのだ。

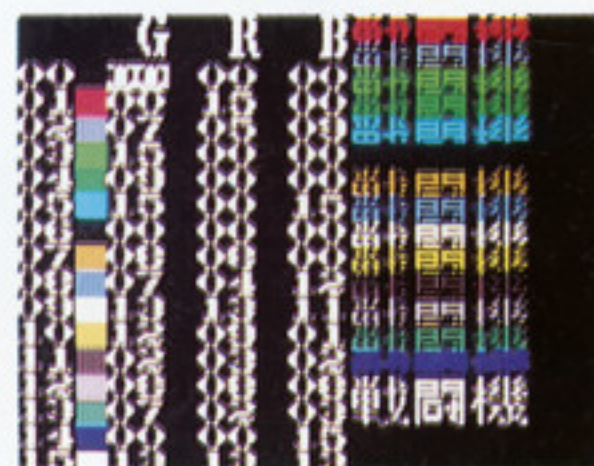
対戦型大戦略G（ゲームギア）

色指定モード　補欠

まず、ゲーム中にメニューの「設定」を選択して画面を表示させる。そのあと方向キーの左上とスタートボタンを同時に押すと、カラーパターン＆色指定モードに入り、画面に表示される色の変更ができる。

（京都府・安田竹馬・18歳）

普通にプレイしているときに、メニューで「設定」を選択。

この画面になったら、左上とスタートボタンを同時に押すと、色指定モードになる。

このモードでは表示が一部バグるけど、再びゲームに戻ればもとどおりになるぞ。

裏技大募集！

■BEメガ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられたハガキの中から、技のグレイドによって毎号〝大リーガー〟から〝草野球〟までを編集部内で判定、選定するものです。
■同一の裏技が複数寄せられた場合は、そのなかから抽選で1名を選び、代表とさせてもらいます。

ハガキの書き方

ハガキ（封書も可）の裏にゲーム名を書き、その下に裏技の内容を具体的に書いてください。また、自分の住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名も忘れずに。

宛先

〒108 東京都港区高輪2−19−13
NS高輪ビル　ソフトバンク株式会社
「BEEP！メガドライブ」編集部
BEメガ裏技リーグ係まで

裏技リーグの受賞者には以下の特典が与えられる！

賞	特典	内容
大リーガー	お好みMDソフト＋海外ソフト＋αのおまけつき！	怒濤の超絶的裏技に贈られる最も名誉ある賞だ。こちらの判断で超貴重なモノもつけてしまうぞ。こいつぁ、1年に1回出るかどうかってヤツだな。
1軍	お好みGGソフト2本か、お好みメガドラソフト1本。	「無敵コマンド」や「全てのアイテムを最初から装備！」ってなふうに、基本的にそのゲームにおける最高の裏技に贈られる賞だ。発見するのが困難なものも含むぞ。
2軍	3,000円分の全国共通図書券を進呈。	ヘタをするとゲームをつまらなくするおそれがあるが、それでも使ってしまう濃厚な味わいの裏技がこれに値する。程度としては適度なパワーアップコマンドって感じかな。
補欠	2,000円分の全国共通図書券を進呈。	ゲームをより深く楽しむために有効な、味の素のような裏技に贈られる。ちょっと古いが「1粒で2度おいしいコラムスの魔法石」がいいセンいってる。
アマ	1,000円分の全国共通図書券を進呈。	ギリギリの線で裏技と認められたものに贈られる。例えるなら「ABC＋スタートでサウンドテスト」みたいな、わりと簡単に発見できる裏技かな。
草野球	500円分の全国共通図書券を進呈。	とりたてて役に立つってわけじゃないけど、知ってて損のない裏技、なんとなく笑える裏技に贈られる。謝礼がいささか安いけど、BEメガを1冊買ってもおつりがくるぜ。

●裏技リーグ欄外編《ノスタルジア1907》【ディスクをロードしたら、メニュー画面が出るまでCボタンを押しっぱなしにしておくと、ゲーム中にCボタンで音声をとばすことができる。】（東京都・ヤマダヤスオ）←補欠に認定。それにしても、シュールド・ウェーブさん、これってたぶんマニュアルの15ページから察するに、表記し忘れた仕様でしょ？

●裏技リーグ欄外編《アーネスト・エバンス》【プレイ中にポーズをかけたら「上、A、下、B、左、A、右、B」の順に方向キーとボタンを押す。そのあとポーズを解除すると、次の面へとばすことができる。】（東京都・ONYO・20歳）←スペースがなくて欄外での紹介になっちゃった。2軍に認定ね。

BEメガ読者プレゼント 1992年4月号

➜応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、41円切手を貼って送ってください。表に希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はソフト名)を必ず記入してください。そのとき、住所、氏名、連絡先をもれなく記入してください。記入が不十分なものは無効になります。

今月号の締め切りは、4月8日(当日消印有効)です。当選者の発表は、本誌6月号の「びーぷるランド」で行います。
※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。
※誌面で発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。
(TEL 03-5488-1317)

1 お好みメガドライブソフト

30名

2 お好みゲームギアソフト

5名

抽選でお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1992年3月末日までに発売されたメガドライブソフト(CDを含む)あるいはゲームギアソフトに限ります。そのなかからあなたの希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。まだ発売されていないものを記入したものは、無効になります。なお、入手が困難なソフトは時間がかかる場合があります。

3 「アイル・ロード」テレカ (美樹本春彦サイン入り)

5名

美樹本晴彦デザインのキャラが大活躍の「アイル・ロード」テレカをプレゼント。しかも本人のサイン入りだ。

非売品／提供:ウルフ・チーム

4 MD専用ジョイスティック

5名

パッドだけじゃシューティングなんかはつらい、そんなキミには、使いやすいジョイスティックを。

発売中(6,500円)／提供:クラスター

海外雑誌 5「MEGA FORCE」

5名

海外でも人気沸騰のメガドラ。今回はフランスの専門誌「MEGA FORCE」を特別にプレゼントするよ。

提供:MEGA FORCE編集部

INFORMATION

4月に発売される「まじかる☆タルるートくん」が3,880円という話を聞いて、メーカーもやればできるじゃないか、と思った人も多いはずだ。もちろんすべてがそうだと商売も厳しいだろうし、こちらもそうしてほしいというつもりはない。ただ、昨今のゲームソフト高騰という状況を考えると英断だと思う。さて、次号は、WONDER MEGA大特集と今春話題の新作大特集だ。お楽しみに。

5月号は 4月8日(水) 発売です。

質問テレフォン

03・5488・1317

月曜日〜金曜日の午後4時から6時
※本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントなどはお答えできません。

本誌ではメガドライブその他一般記事関連の原稿を書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。
【資格】(ライター希望者)18歳以上で東京近郊在住で、ある程度文章力のある人。
(編集雑用希望者)体力に自信のある人。
【応募要項】ゲームに関する感想や批評(テーマ自由)を400字以内にまとめて、履歴書といっしょに郵送してください。採用の場合はご連絡します。1カ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

●編集長
川口洋司
●副編集長
近藤 裕
●編集スタッフ
西村 亨
竹谷浩治
三枝昭太

大内めぐみ
錦織 正
(スタジオハード)
中島泰司
佐々木博行
梅岡 昇
(ワークハウス)
田中 茂
遠藤ひろき
(メディアミックス)
藤原紀幸
河原 徹
(ZERO)
吉岡聖乃
鈴木 剛(Y2)
Special Thanks:
MEGA PLAY(U.S.A.)
TILT CONSOLES
MEGA FORCE(France)
SEGA FORCE(England)
●編集アシスタント
佐々木功一
稲元徹也
犬井政彦
吉村勇子
●編集協力
折原光治
森崎雄司
梶原 智
小林 仁
戸塚義一
鈴木智由
梅田浩一
櫛田理子
八島久幸
小林直樹
赤司俊雄
渋谷洋一
金井 修
永田洋子
●レイアウト
ラウンドアイ
渡辺 緑
ギャングランド
村田雅英
蝦名文伸
星 涼二
大橋広史
黒川浩二
水野康子(Y2)
●フォトグラフ
鬼頭栄次
佐々木彩子
大屋哲男
●イラスト
山内 真
八重樫彩蔵
湯川安芸子
●校正
アレフ
●印刷
大日本印刷株式会社

KOEI

ドド FAMICOM FAMILY
MEGA DRIVE

①ギルド
ここでアイテムが売買できる。
望遠鏡や六分儀、お守りや武器など、
手に入れると航海が楽になるものばかり／

②酒場
船乗り達の情報交換の場。
酒場女となじみになれば色々な情報が。
そのほかにも仲間や水夫を集めたり、
トランプでギャンブルだってできるのだ。

③交易所
旅にはお金は欠かせない。
ここで交易品を売り買いして資金づくり。
コショウやナツメグ砂糖など
各地の特産品でひともうけだ／

④王宮
ゲームのはじめは門番が通してくれないが、
やがて王様と面会できるようになる。
こっそり王女様に会えるのもここ。

⑤宿屋
主人公や仲間、艦隊などさまざまな情報はここで見ることができる。
泊ってぐっすり眠れば、また新しい一日が始まるのだ。

RPGとSLGの面白さをミックスした
「リコエイションゲーム」第2弾は
わくわくドキドキの海洋冒険大ロマン！
旅立つ少年の行方に待つのは
大海賊に宝の山、そして未知の大陸——
楽しさいっぱいのぜいたくゲーム、
ついにメガドライブ版で登場!!

リコエイションゲーム

大航海時代

メガドライブ版:8メガROM・バッテリーバックアップ付(64キロS-RAM内蔵):11,800円'92年4月 発売予定

●ファミコン・パソコン各機種:9,800円〜11,800円/withサウンドウェア(CD付):12,200円〜14,200円 好評発売中●ガイドブック:910円(税込)●ハンドブック:1,860円(税込)●CD:KECH-1002:3,000円(税込)

■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100(パソコン専用)・☎045-561-8000(ファミコン専用)
■お求めは全国のパソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込みください。なお、書籍・サウンドウェア(CD/CT単体)は取り扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。(レコード販売元:ポリドール株式会社)

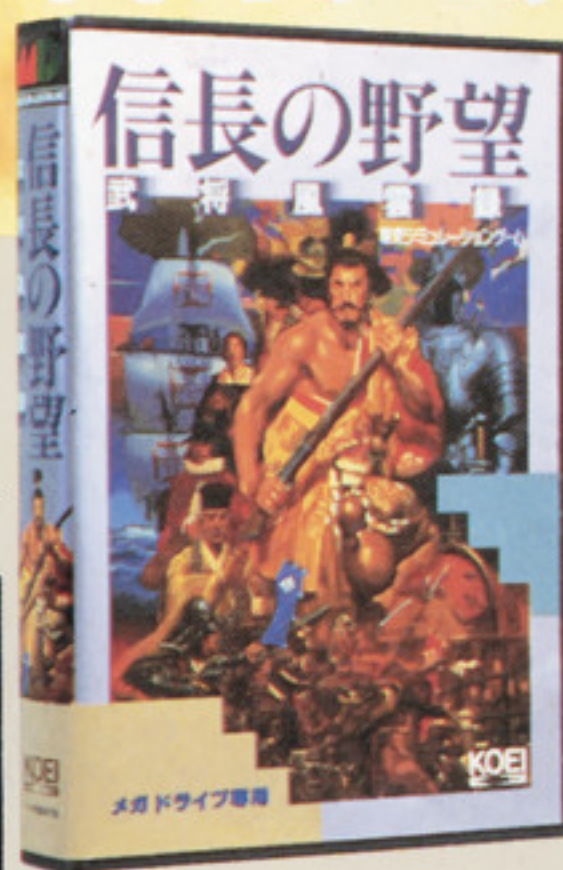
■価格には消費税は含まれておりません。

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
FAMICOM FAMILY
MEGA DRIVE

信長の野望が
武将風雲録
ーファミコンで好評発売中!

- ●メガドライブ(8メガROM・バッテリーバックアップ付)
- ●スーパーファミコン(8メガROM・バッテリーバックアップ付・2ヶ所セーブが可能)
- ●ファミコン(6メガROM・特殊IC使用・バッテリーバックアップ付)

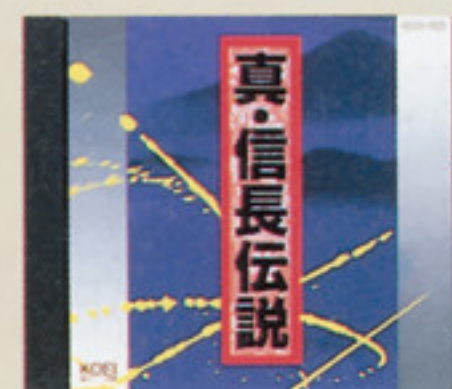
各11,800円/withサウンドウェア(CD付):各14,200円

ゲーム・サウンドウェアもずらり登場。絢爛豪華なラインアップで好評発売中!!

信長の野望・武将風雲録 スーパーガイドブック(上下巻)
●B6判128頁 定価各980円(税込)

歴史ifノベルズ
信長の野望 童門冬二著 重版出来
●四六判上製 定価1,500円(税込)

歴史ifノベルズ
信長の野望 覇王の海上要塞 東郷 隆著 重版出来
●四六判上製 定価1,500円(税込)

英雄パラダイムシリーズ
織田信長 危機から野望へ
●A5判144頁 定価1,480円(税込)

信長の野望・武将風雲録 カードゲーム
●定価2,800円

真・信長伝説
信長の生涯を音で綴る……ファン必携の信長シリーズベスト盤!
武将家紋/旗印シール付
●CD:KECH-1021:2,900円(税込)

信長の野望・武将風雲録
文化の薫りをきららに散りばめた、これはまさに音の戦国絵巻!
●CD:KECH-1007:3,000円(税込)

■お求めは、全国の玩具店・パソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、消費税を加算の上、当社宛に現金書留にえお申し込みください。なお、書籍・サウンドウェア(CD/CT単体)は取り扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。(レコード販売元:ポリドール株式会社)

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861(代)

初夏発売予定!!

それは漆黒の闇と静寂があたりを
支配する夜であった。
その中を家路を急ぐ一人の男がいた。
彼の名はザファン・ウォンロー、
王室特別諜報部隊の隊長であった。
彼は、何かを抱えた得体の知れない
生物が飛んでいくのを発見した。
その時、すさまじい轟音と共に
一筋の雷がその生物を貫いた。
その場所には焼け焦げた生物と、
その生物が抱いていた赤ん坊の姿が
あった。
不思議なことにその赤ん坊は全くの
無傷であった。
ザファンは赤ん坊を抱き上げた。
その赤ん坊の背中には天使のような
羽根が生えていた。
彼は何やら重い宿命のようなものを
感じ、この子を自分の子として
育てることを決意するのであった。

- 8メガROMバッテリー
- バックアップ搭載
- 価格未定

魔天の創滅

講談社総研 〒102 東京都千代田区四番町4 TEL.(03)3237-1711(代表)

アルナス、お前の後ろに立つ影は何者だ!!

MEGA DRIVE

この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

It's Melt, or be Melted!

溶かすか、溶かされるか！

Adventure Game

EPYX ©

あなたは勇敢な銀河探険家です。
気味の悪い生物がいっぱいの惑星ほど好きなものはないのです。
いま、まさに好奇心に胸おどらせて足を踏み入れる世界は……!?

MICRO WORLD

マイクロワールド

〒170 東京都豊島区北大塚2-18-8 大塚エースビル801 Tel.03(5394)2255代

SLIME WORLD

全米が絶賛した「スライムワールド」いよいよ日本上陸.!!

MEGA DRIVE

いま、伝説の嵐が吹き荒れる!

A storm of legendary force is brewing……

ACTION GAME
全米ヒットの「ストームロード」
3月下旬発売予定

STORMLORD

戦略的なゲームプレイ。A Riveting Game of Strategy
世界を感じるモダンなグラフィックス。Dazzling Graphics
すさまじい音響効果。Awesome Sound Effects

株式会社 マイクロネット
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目 ムラカミBLD.3F TEL：(011)-561-1370

歴史の足音が忍び寄る…

見やすい
クォータービュー画面

自由にレイアウト
可変マルチウィンドゥ

スピーディーなゲーム展開
リアルタイム対戦モード

定価8,800円（税別）

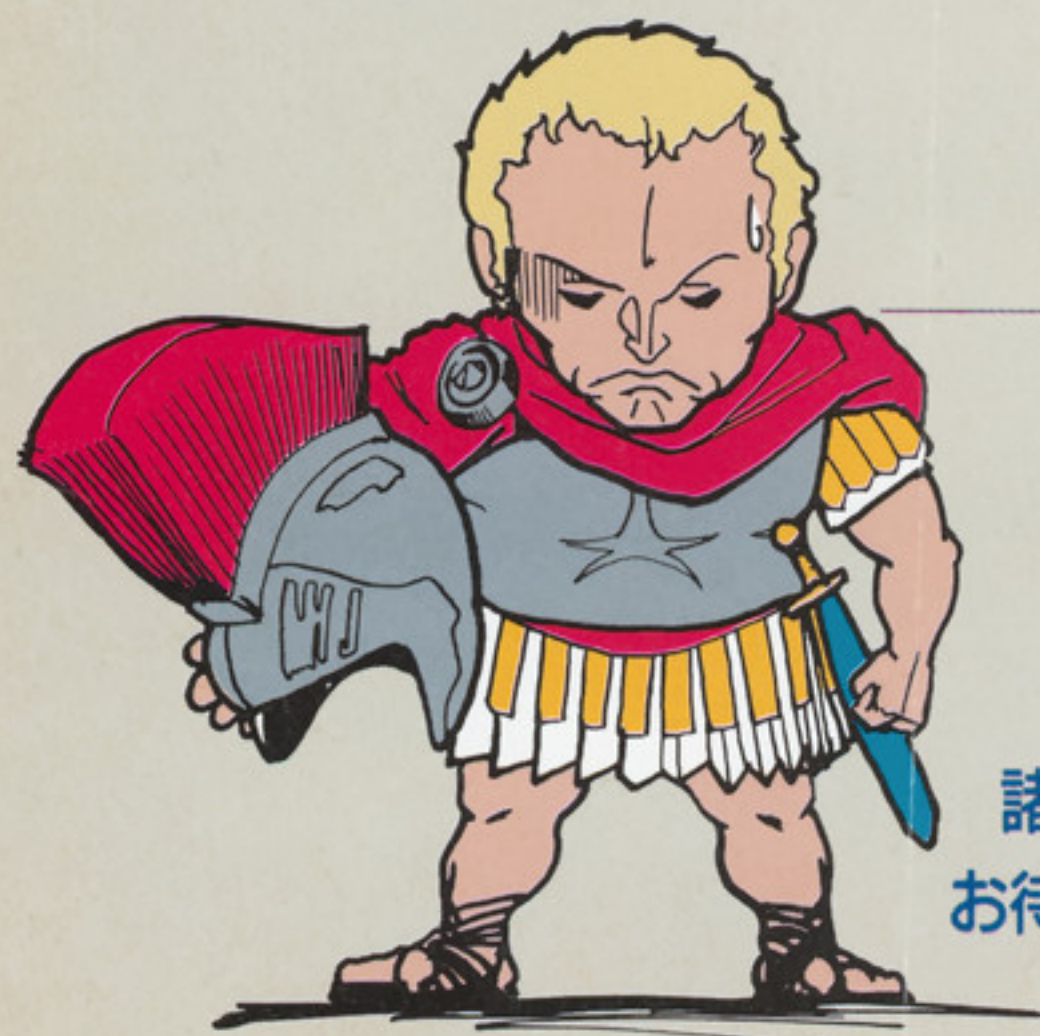
Micronet CO., Ltd.

MEGA DRIVE

AMBITION OF CAESAR II

シーザーの野望II

今、堂々の凱旋!!

4月発売予定!!

シーザーの野望II 発売日変更のお知らせ

2月末に発売とお知らせしてきました
「AMBITION OF CAESAR II
―シーザーの野望II―」ですが
諸事情により、発売日が4月に変更になりました。
お待ちかねのユーザーの皆様、申し訳ありませんが
いま少しお待ち下さいませ。

World of Technology
Tecno Soft

サンダーフォース

スタンバイ！

THE BEST OF THE FUTUER

株式会社テクノソフト 〒857 佐世保市福石町4-14 TEL 0956-33-5555代